本期焦点：星际争霸2——虫族兵种单位详解

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



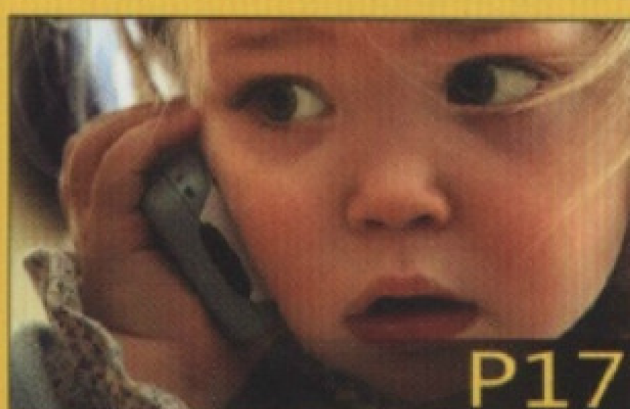
2008年 半月刊 总第265

www.popsoft.com.cn

08



P10 两款13.3英寸笔记本电脑评测



P17 国产手机的辟邪剑法



P119 《富甲天下5》升官发财全攻略



汇众益智
www.gamfe.com

游戏学院
GAMFE.COM
培养游戏设计与开发精英

动漫学院
GAMFE.COM
培养动漫设计与制作精英



一年之计在于春，职业规划早打算

汇众益智四大就业基地、40多个就业服务中心、上百人的高素质就业服务团队，

为学员提供上千家游戏企业上万个高薪工作岗位。

学动漫游戏　挑战10万年薪

《游戏美术设计专业》《游戏程序开发专业》

《3D高级动画设计专业》

火热招生！

参考薪金				
游戏类薪金	游戏策划师	3000～6000	游戏程序师	3000～12000
	游戏美术师	2500～6000	游戏运营师	3000～5000
动漫类薪金	3D动画师	3000～5000	产品设计师	4000～8000
	2D动画师	4000以上	插画师	4000～8000
	3D场景设计师	3000～6000	动画特效师	3000～7000

★ 北京CBD校区：010－84493187／84493188
★ 北京中关村校区：010－51651119
★ 北京公主坟校区：010－63966411
★ 北京劲松校区：010－51399711／51399712
★ 北京马甸校区： 010－62353936
★ 北京永丰校区：010－59798211
★ 沈阳游戏校区：024－22532885
★ 沈阳动漫校区：024－22766600
★ 天津校区：800－991－2000
★ 济南游戏校区：0531－82399012 ／ 82399033
★ 济南动漫校区：0531－81921219
★ 青岛校区：0532－80778160／80778161
★ 郑州校区：0371－63979871／63979872
★ 西安交大校区：029－82666683
★ 西安小寨校区：029－85381691／85381692
★ 西安动漫校区： 029－85239553／85239563
★ 大连高新园区校区：0411－85875111／84820020
★ 大连西岗校区：0411－66663300
★ 重庆江北校区：023－63630011／63600022
★ 重庆党校校区：023－68577088
★ 成都校区：028－85586115
★ 昆明校区：0871－5311715
★ 无锡市区校区： 4007102989／0510－82300248
★ 无锡新区校区：0510－81026156／81026157
★ 南京校区：025－85420528／85420529
★ 深圳校区：0755－83346024／83346025
★ 广州游戏校区：020－87566175／87566250
★ 广州动漫校区：020－81306761/81306762
★ 杭州校区：0571－88270079／88270059
★ 长沙游戏校区：0731－4457601
★ 长沙动漫校区：0731－4772331/4772332
★ 厦门校区：0592－5163281／5163282
★ 武汉校区：027－87685520
★ 上海徐汇校区：021－64751010
★ 上海浦东校区：021－51309188
★ 上海虹口校区：021－65600011／65177616
★ 上海动漫校区：021－36080666／36080669

更多详细信息请点击：
www.gamfe.com

CONTENTS 目录

2008年第08期 总第265期

08
2008
本期推荐

新品初评

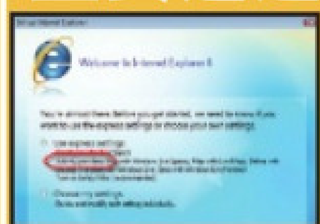
开启DirectX 10之门
——两款华硕笔记本电脑评测



在最新的GeForce 9系列移动显示核心的帮助下，笔记本电脑是否能够叩开DirectX 10游戏的大门？

实用软件

坚实迈进
——图解Internet Explorer 8 Beta 1



IE8即使只是新版本在界面上的一些优秀改进，也具备足够理由让正在使用IE7的用户升至更高版本。

评游析道

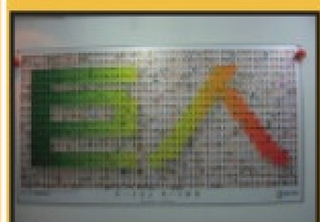
《刺客信条》二人谈



《刺客信条》是近期最受关注的大作之一，这究竟是怎样一款游戏？本期有编辑部的两位仁兄各抒己见。

在线争锋

从巨人看《巨人》



2008年早春，巨人方面终于接受了采访的要求，我们终于有机会近距离接触这一群人，听他们讲巨人和《巨人》的故事。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 咎笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年04月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

10 轻薄的极致——两款13.3英寸笔记本电脑评测
13 开启DirectX 10之门——两款华硕笔记本电脑评测
15 小的视频播放器？——苹果iPod nano粉红色版
15 听书新时代——爱国者妙笔1800
16 谈笑风生——相片脱口秀5.0

专题企划

17 国产手机的辟邪剑法

网络时代

27 醉翁之意——百度的即时通讯软件野望
30 网络生活助人乐，打破藩篱来协助
——P2P在远程桌面共享与协助中的应用
35 网罗天下

实用软件

37 比尔大叔的魔术——深入挖掘Vista的新功能
44 坚实迈进——图解Internet Explorer 8 Beta 1
48 工具快报
50 中国共享软件
51 掌上乾坤

硬件评析

52 越来越小还是越来越便宜？——2008移动处理平台前瞻
56 不可或缺的“硬”软件——利用软件辨别和维护硬件设备
60 市场与动态

应用心得

62 轻松实现IE批量收藏功能
62 用抽屉书签，彻底取代收藏夹
63 平民百姓也能制作自己的手写字体
64 简单同样可以强大，MPlayer应用心得
65 互不影响，让Vista应用程序声音各行其道
65 愚人蓝屏，手工造！
65 XP系统下也能用ReadyBoost功能
66 XMedia——掌上设备好伴侣
67 @瑞星帮你杀毒
利用瑞星杀毒软件查杀POPHOT点击器变种JO
68 问题交流

双周回眸 69

晶合通讯 84

前线地带

87 战地英雄

编辑部报告

枪稿

我最近看到一个朋友的MSN签名：媒体就是煽风点火，媒体就是造势忽悠……看到后的第一想法就是我们这本杂志，是否也在某些方面达到了这样的功效呢？例如去年和今年一直在做的Vista系列专题，会不会是强硬地将读者拉进微软新的金钱陷阱呢？

抱着不使用就没可能体会读者想法的简单逻辑，我很早就在家里的电脑上安装了Vista。当然我有时也有个很懒的想法，那就是抱着一家像微软这样较为成熟的公司，一直沿用它一整套的东西估计也不会太吃亏。所以在一片关于Vista的抱怨声中，我早早就将电脑上的WinXP删除了。最初确实很费解为何跳出那么多确定框，还需要面对最先的拷贝文件Bug（记得使用内置刻盘功能几小时刻不出一张光盘，真是要崩溃）……好在一个个都解决了，之后慢慢变得很喜欢侧边栏上的MSN Messenger小插件，稳定和安全方面更让人放心，也觉得整个Vista的界面确实很惹人喜爱。

最近添置了一台笔记本（内存2GB），也在上面安装好了Vista。又因为要在其上测试一些安全相关的软件，所以决定听取朋友建议在上面再安装一个虚拟机软件（用的是免费开源的Innotek VirtualBox，曾在《工具快报》栏目中有介绍），在虚拟机上再安装一个Vista，测试便在这台虚拟机上的Vista中进行。万万没想到在适当的内存分配策略下，虚拟机上的Vista关闭诸多显示特效后，还真是跑得不慢。我拿着这“台”Vista上的Vista虚拟机，到处为自己的新笔记本赚得了不少好评后，突然意识到自己用Vista其实也已一年又过半了。

Vista的SP1今天发布了，但愿软件兼容方面的问题也会少很多。如果你不是笔记本用户（我承认装上Vista后风扇转得是猛了一些），或者虽是笔记本但性能根本就足够，那么还是建议你有耐心迈过Vista最初的心理（很吃硬件资源的系统）或生理（很频繁的权限确认对话框——实在不能忍就关掉好了）关卡，之后你会体验到它美好的另一面。

king@popsoft.com.cn

完成于Windows Vista SP1

本期第一访谈



汇众益智CEO李新科

下期预告

新品初评： 明基双频笔记本电脑评测
实用软件： 游戏视频制作
在线争锋： “大航海”的中国式困局
攻城略地： 《刺客信条》剧情攻略

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者



奖品为《游龙在线》拼图一套

北京	兰天	湖北	张乔斯
山东	门明	黑龙江	吴殿晓
江苏	熊智超	河北	崔阳
吉林	夏锦峰	陕西	尹喆
广东	侯伟琦	安徽	张飞鸿

评刊幸运读者



奖品为漫步者耳机一副

甘肃	魏梓安	河北	张旭
山西	白进	上海	刘钊
浙江	祁龙	河南	范行飞
安徽	李玉祥	天津	张世超
广东	朱成杰	黑龙江	陈凯宇

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

88 星际争霸2——虫族兵种单位详解
90 红色警戒3
92 镜之边缘
93 夺命邮差3
93 夺帽奇兵
94 上市游戏热报

评游析道

95 《刺客信条》二人谈
@龙门茶社
99 硬汉永不老——《第一滴血》系列与游戏产品

在线争锋

102 从巨人看《巨人》
106 DnF：腾讯的万千理想
107 关于“魔兽”封号的伪命题

极限竞技

108 CPL之死
110 享受快乐，在电竞的边缘

攻城略地

113 冲突——拒绝行动
119 《富甲天下5》升官发财全攻略
127 乾坤一技
128 补丁铺

游戏剧场

129 游戏小说：命运（一）

读编往来

131 大众闲话
132 DR留言板
134 软盘生活

TOPTEN

135 榜评：混乱纷争，孕育着新的变化
136 大众软件排行榜

轻薄的极致
——两款13.3英寸笔记本电脑评测



2008年3月，两款号称世界上最轻最薄的笔记本电脑相继发布，在给业界带来震动的同时，也在消费者中引起了轰动。同是为了追求便携性的极致而生，它们的方式却截然不同。苹果MacBook Air为了追求极限而在所不惜，体现了美国式的大胆与不拘一格；联想ThinkPad X300则在保证功能完备的基础上力求轻薄，体现了中华文化的睿智与稳重。

■晶合实验室 壹分

苹果MacBook Air



厂商：苹果（Apple）
上市状态：已上市
售价：16998元
咨询电话：800-810-2399
附件：Micro DVI转接头、电源适配器、说明书、驱动光盘等
推荐：追求时尚的高端用户

炫目度：★★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★

MacBook Air再次体现了苹果一贯的风格——简约至极的造型、毫不妥协的设计思路和精良的做工用料，机身外壳全部采用镁铝合金制造，表面经过细致的磨砂处理和氧化硬化，强度与耐久性都比较好。MacBook Air的色调搭配非常简单，整体以金属外壳的原色为主，顶盖上只有中央的苹果标志为白色，开机后可透射出柔和的白光。

MacBook Air采用全金属外壳

为了控制体积和功耗，MacBook Air采用了苹果向英特尔特别定制的Core 2 Duo P7500处理器搭配集成了X3100显示核心的965GM主板芯片组。P7500采用65nm工艺制造，面积比正常的Core 2 Duo缩减了60%，主频为1.6GHz，拥有4MB二级缓存。这款产品标配2GB DDR2内存和三星生产的1.8英寸80GB SATA硬盘（4200r/min），为了节省内部空间，内存芯片被直接焊接在主板上，牺牲了升级扩展的可能性。



机身左侧的接口

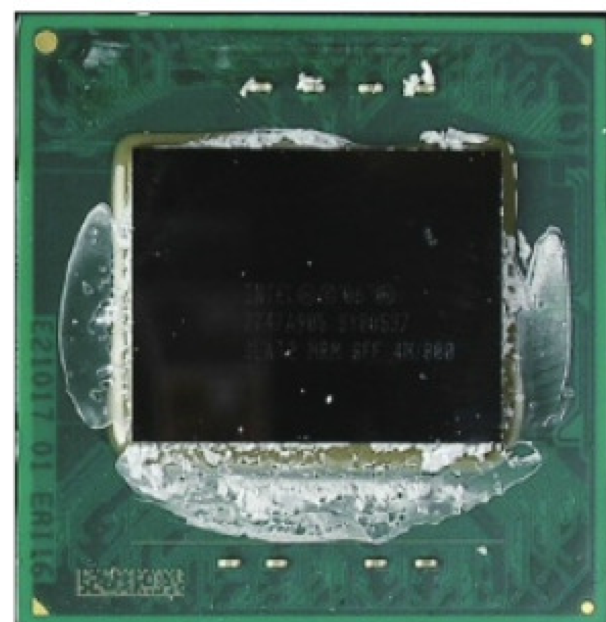
MacBook Air的机身最薄处只有0.4cm

这款产品采用13.3英寸LED背光液晶显示屏，最大分辨率为1280×800，亮度均匀且色彩鲜艳，灰阶过渡顺畅，水平可视角度接近180°，并可在10个不同级别自动调整亮度，屏幕边缘也没有明显的漏光。镁铝合金顶盖为屏幕提供了良好的保护，按压顶盖或向边框施加外力对屏幕的影响非常轻微。

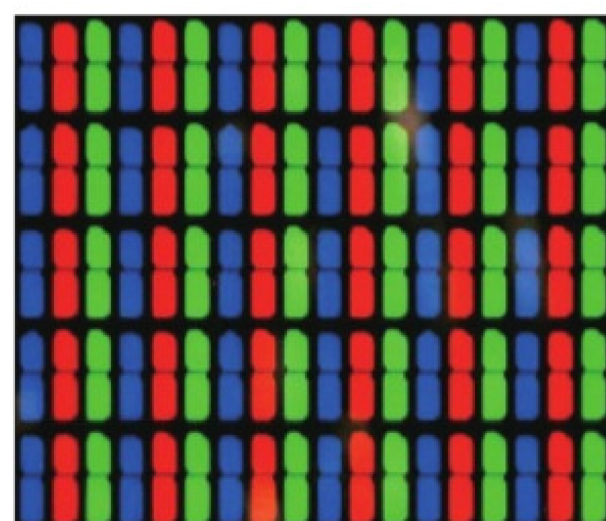
为了最大程度地减轻重量、缩小体积，MacBook Air在设计上做出了许多牺牲，没有内置光驱，没有网线和电话接口，没有ExpressCard插槽、没有读卡器……说句玩笑话就是“差一点什么都没有了”。在这种苹果式极简主义的主导下，机身左侧仅剩下电源接口，右侧则是唯一的一个USB 2.0以及音频输出和Micor DVI接口。为了弥补接口和扩展性方面的不足，苹果提供了一系列附件，包括外置USB光驱（需单独购买）、外置USB调制解调器（需单独购买）、Micor DVI→DVI转接头和Micor DVI→VGA转接头。MacBook Air采用了不可拆卸的7.2V锂聚合物充电电池，容量为5138mAh。相比普通的锂电池，锂聚合物电池的优点是能量密度更高，造型设计自由度也较高，有助于笔记本电脑的轻薄化设计。MacBook Air的键盘沿用了苹果笔记本电脑的传统设计，带有柔和的白色背光，按键采用黑色工程塑料制造，键面宽大间距适中，使用时手感柔软顺畅，噪音很小。扬声器隐藏在键盘右下方区域，外表上无法发现，虽为单声道设计，音质并不差。



焊在主板上的内存芯片



特别定制的Core 2 Duo P7500处理器



MacBook Air采用特殊的LED背光面板



游戏动画人才急缺
上海大学启动培养工程

——即日起开始报名，限招90人！

游戏影视动画人才奇缺



前不久，权威的专业人才招聘网站--中华英才网发布了新一期的职场人气排行榜。在榜单中，三维动画、游戏设计等职业仍是招聘热点。企业为游戏软件开发工程师、游戏动画设计师等职位开出的月薪高达8000元以上，对一些有经验的游戏设计人才甚至开出年薪20万元的高薪，仍是一将难求。物以稀为贵，现在专业的游戏影视动画人才已经成为抢手货，游戏设计师、动画设计师已经成为年轻一代心目中的“金领”职业之一。

品牌领先源于不断进步

上海大学成教学院与CIA数码都深刻地意识到国内游戏影视动画行业有着巨大的发展空间而目前专业人才十分缺乏。双方紧密合作，吸收并借鉴美国、加拿大、日本等国家的影视游戏动画教育经验，用重点大学的规范教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育，搭建了一条从游戏影视动画爱好者通往职业“金领”的捷径。经过五年的系统教学实践，形成了国内领先的CIA数字艺术教育体系，培养了两千余名专业游戏影视动画人才，在国内形成知名的品牌影响力。



以就业为导向 强化技能培养

上大CIA着重培养学生掌握游戏、动画、影视广告片头创意等工作岗位所需要的技术知识，在具体的课程安排上，采用模块化分阶段教学，并采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，以适应企业岗位要求，使学生能够在游戏、动画制作企业担任企划、脚本、分镜、原型设计、模型制作、场景制作、动画调试、游戏特效等岗位的工作。学生在校期间，将参与创作企划案，自己提出创意，自己设计游戏角色和场景并独立或者以团队方式完成制作，运用游戏引擎进行动画调用，或能独立创作影视动画作品，实现艺术短片的创作。

上大CIA的毕业学生不仅在当前十分热门的游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在建筑装潢业、广告设计业、多媒体制作等行业很受欢迎。事实上，上大CIA在五年来培养的二千余名学生早已成为上海、北京、杭州等城市数字艺术行业的中坚力量。



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第24期班将于2008年4月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。凡高中以上，年满18岁的学员均可报名，额满即止。

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

详情可登录www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad

















学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十四期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 4月29日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者：免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082　详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



联想ThinkPad X300

厂商：联想（Lenovo） 上市状态：已上市 售价：24999元
咨询电话：880-818-4465
附件：电源适配器、说明书、驱动光盘等
推荐：追求便携性的高端商务用户

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆



X300拥有1.33kg的体重和仅18.6mm厚的迷人身材

一如ThinkPad系列每一代的经典产品，X300在延续传统设计风格的同时，也是当前先进技术的集合体。如果说MacBook Air是追求极端轻薄化的代表，那么X300则是便携性与易用性兼具的范例。这款产品是目前最轻最薄的13.3英寸内置光驱机型，机身外壳采用了两种特殊的复合材料，顶盖为融合了玻璃纤维的镁铝合金，底座为融合了碳纤维的镁铝合金，坚固耐用；机身表面覆盖一层黑色的类肤质涂料，触感柔顺自然。机身内部的镁合金防滚架是X系列产品历史上的首次应用，在轻薄化的同时保证了机身的整体强度和抗变形能力。这款产品采用LED背光液晶显示屏，分辨率达到1440×900，屏幕亮度充足，色彩艳丽，超高的分辨率使画面更加细腻，只是在可视角度方面表现一般。



内存条采用奇梦达颗粒，总容量达到2GB

X300采用英特尔Core 2 Duo SL7100处理器，采用65nm工艺制造，主频为1.2GHz，拥有4MB二级缓存和800MHz FSB，芯片尺寸只有标准Core 2 Duo的一半左右，主板芯片组为965GM，集成X3100显示核心。这款产品的内存容量为2GB，由两条1GB内存组成双通道模式，最大容量可升级至4GB。X300是一款符合迅驰vPro标准的笔记本电脑，内置的千兆网卡和802.11N无线网络模块支持英特尔的“主动管理技术”，便于企业内部的统一维护和管理。



三星64GB SATA固态硬盘

X300是ThinkPad X系列中第一款使用SSD固态硬盘的产品，由于SSD中不存在机械结构，因此X300的整体静音效果和抗震能力都远超同辈，读写性能和功耗控制也明显好于使用1.8或2.5英寸硬盘的产品。唯一的缺点是目前SSD的最大容量较小，X300中的这块由三星制造的SSD容量仅为64GB。这款产品内置松下制造的7mm超薄DVD刻录机，进一步降低了体积和重量（一般的笔记本电脑用超薄型光驱厚度为9mm）。



触摸板和指纹识别器



论起纤薄来，X300还是不如MacBook Air

成绩表：联想ThinkPad X300		
测试项目	设置	成绩
PCMark 05	总分	3855
	CPU	2899
	Memory	3335
	Graphics	1423
	HDD	13491
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	112mins
Super π	104万位	38.392s
3DMark 03	1024×768/默认设置	1452
3DMark 05	1024×768/默认设置	712
3DMark 06	1024×768/默认设置	579（总分）
	SM 2.0	173
	HDR/SM 3.0	235
	CPU	1001

苹果MacBook Air		
测试项目	设置	成绩
PCMark 05	总分	3023
	CPU	3398
	Memory	3667
	Graphics	1440
	HDD	2603
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	138mins
Super π	104万位	33.062s
3DMark 03	1024×768/默认设置	1392
3DMark 05	1024×768/默认设置	613
3DMark 06	1024×768/默认设置	533（总分）
	SM 2.0	163
	HDR/SM 3.0	214
	CPU	1010

这款产品提供了3个USB 2.0接口、1组音频输入输出接口、1个VGA接口和网线接口，可以满足用户的日常需求。比较遗憾的是为了节省空间而省略了ExpressCard和机身底部的数据扩展接口。



二者的表面积基本相同





MacBook Air和ThinkPad X300之间的对比是非常有意思的事情，无论是设计制造还是选材用料，它们都代表了当前笔记本电脑的最高水平，以高昂的成本实现了极致轻薄，提前向我们展示了未来轻薄型笔记本电脑的发展趋势，这注定它们将成为笔记本电脑发展史上的代表性产品。但受体积和功耗控制的影响，它们的性能都不理想，仅达到入门级水平，而且MacBook Air的扩展性也存在问题。因此若以传统的眼光来看，这两款产品的性价比并不理想。



开启DirectX 10之门
——两款华硕笔记本电脑评测

■晶合实验室 壹分

厂商：华硕（ASUS） 上市状态：已上市
售价：M50待定/F6S 10588元 咨询电话：800-820-6655
附件：电源适配器、说明书、驱动光盘等
推荐：追求性能的高端用户

2008年2月中旬，NVIDIA公布了最新的移动显卡——GeForce9500M GS和9300M G，随后华硕在很短的时间内推出了采用新显卡的笔记本电脑M50和F6S。

新瓶装旧酒？——GeForce9500M GS和9300M G

型号	GeForce9500M GS	GeForce8600M GT	GeForce9300M G	GeForce8400M GS
核心代号	G84	G84	G86	G86
制造工艺	65nm	80nm	65nm	80nm
核心频率	475MHz	475MHz	400MHz	400MHz
流处理器数量	32	32	16	16
流处理器频率	950MHz	950MHz	800MHz	800MHz
显存类型	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
显存位宽	128b	128b	64b	64b
显存频率	1400MHz	1400MHz	1200MHz	1200MHz
最大显存容量	512MB	512MB	256MB	256MB

这两款新的移动显卡均采用65nm工艺制造，支持DirectX 10和PureVideo HD技术，配合PowerMizer和智能化电源管理技术可以延长笔记本电脑的电池寿命。GeForce9500M GS采用G84核心，核心频率达到475MHz，显存位宽为128b，显存带宽达到22.4GB/s，拥有32个流处理器(Stream Processors)，工作频率为950MHz。GeForce9300M G采用G86核心，核心频率为400MHz，采用64b显存，带宽为9.6GB/s，拥有16个流处理器，工作频率为800MHz。从规格上看，除了制造工艺的提升，这两款GeForce9000M系列产品与之前的GeForce8000M系列的同级产品几乎没有变化，也没有提供对微软最新的DirectX 10.1的支持，未免令人有些失望。

全能型桌面替代产品——华硕M50

M50是一款15.4英寸笔记本电脑，基于英特尔迅驰SSR（Santa Rosa Refresh）平台设计，采用Penryn核心的Core 2 Duo T9300处理器，主频高达2.5GHz，拥有6MB二级缓存，800MHz前端总线；搭配4GB内存、250GB硬盘和英特尔4965AGN无线网卡以及带有512MB独立显存的GeForce9500M GS独立显卡。值得一提的是M50的独立显卡采用了MXM接口设计，用户可以单独对显卡进行升级。另外，M50还配备了AuthenTee AES1610指纹识别器、TPM 1.2安全模块和支持3G网络的Sierra MC8775V-VT HSDPA Modem以及一个可在225°范围内旋转的130万像素摄像头。

英特尔Core 2 Duo T9300处理器

造型上看M50与东芝Qosmio F30的机型设计颇有几分相似，尤其是扬声器和触摸板的设计，而屏幕顶盖和掌托部位则沿用了华硕F8的膜内泛漾花纹压模技术，耐久性较好。M50所使用的触摸板不再只是一个指点的工具，其上集成了多媒体快捷区，通过点触触摸板右上角的“MODE”区域，就会切换到多媒体控制模式，可对播放/暂停、音量、屏幕明暗进行直接调节。每个键区都配有白色背光，方便用户在晚上使用。凭借15.4英寸的宽大机身，M50配备了全尺寸键盘和独立的数字键盘区，有效解决了笔记本电脑在键盘操作感受方面的弱点。M50的快捷功能键和指示灯呈一字排开置于键盘上方，状态指示灯均采用白色LED背光；圆形金属拉丝工艺的电源按键，在开机状态下也会透射出白色的背光。在指示灯的左侧设有光传感器，可根据环境光线的明暗变化，自动调节显示画面的亮度。M50提供了丰富的接口，除了常见的VGA、IEEE 1394a、USB、ExpressCard、Moden和网卡及4合1读卡器外，还有一个新型的E-SATA/USB复合接口和HDMI接口，为用户实现高清视频的输出带来了极大方便。

从实际测试性能上来看，华硕M50无论是在CPU性能还是图形显示性能上均有着出色的表现。不过M50在强劲性能的背后所付出的是重量太大（不含电池2.64kg）和电池续航能力偏短的代价，4800mAh的6芯锂电池略显不足。M50的屏幕分辨率仅为1280×800，从实际显示效果方面看，画面的显示精度一般，在色彩还原和可视角度方面则表现很


采用MXM接口的GeForce9500M GS显卡


M50的触摸板很有特色

好。在散热方面M50表现良好，测试中除机身左侧出风口温度在全速运行时较高外，其他部位均无明显升温。不过在全速运转时受风扇影响，键盘左侧个别按键有轻微震动。

华硕M50测试成绩		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3603
	Memories	2517
	TV and Movies	2292
	Gaming	3240
	Music	3666
	Communications	3501
	Productivity	2876
	HDD Test	2594
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	102mins
Super π	104万位	18.423s
3DMark 03	1024×768/默认设置	11729
3DMark 05	1024×768/默认设置	7388
3DMark 06	1024×768/默认设置	4546（总分）
	SM 2.0	1787
	HDR/SM 3.0	1724
	CPU	2280
战争机器	1024×768/默认设置/DX10开启	44.92fps
孤岛危机	1024×768/最低设置	46.45fps
DOOM3	1024×768/High Quality	98.8fps
半条命2	1024×768/默认设置	114.58fps

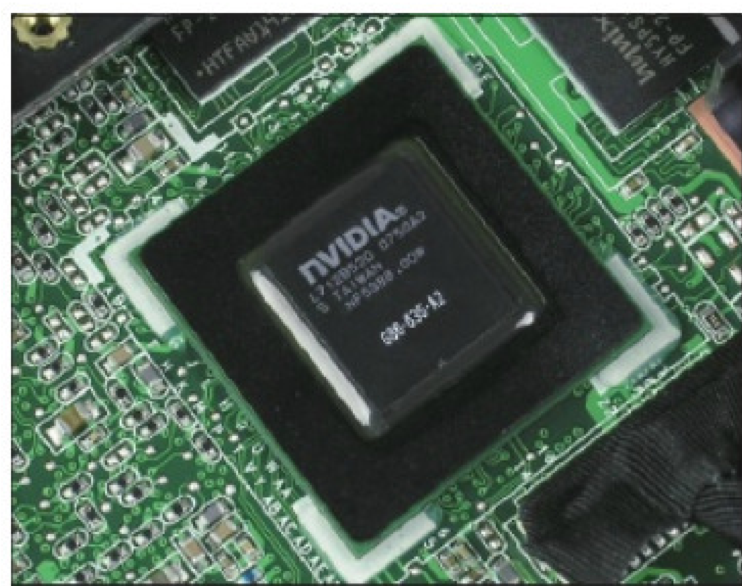
移动高清影院——华硕F6S

F6S是全球首台采用GeForce9300M G的13.3英寸笔记本电脑，采用Core 2 Duo T7500处理器，主频达到2.20GHz，拥有4MB二级缓存和800MHz前端总线；搭配1GB DDR2内存和160GB大容量硬盘，并内置DVD刻录光驱和英特尔4965AGN无线网卡，从配置上来看可以满足用户的大部分需求。另外这款产品还配备了蓝牙模块、130万像素摄像头，并预装Windows Vista Home Basic操作系统。

这款产品的外观设计比较沉稳，采用较深的灰色和黑色搭配，机身的边缘处采用斜角设计，使其看起来更轻薄一些。送测样机配备了一块4800mAh的6芯锂电池，受机身尺寸的限制，电池安装后会从机身后部突出一块，对整体造型的谐调性造成一定影响。这款产品采用无搭扣开合设计，屏幕转轴的阻尼适中，在开合范围内用户可将屏幕固定在任意角度。F6S的屏幕分辨率为1280×800，显示画面较细腻，色彩鲜艳且亮度均匀。


掌托上的凹坑装饰

F6S的键盘设计较好，宽大的键帽便于用户操作，键程适中，手感偏硬，击键时的噪音也不大。掌托采用镁铝合金材料制造，表面以密集的条状凹坑装饰。触摸板位于键盘下方中央的位置，面积适中，反应灵敏。触摸板上还带有一个指纹识别器，增强了系统安全性。



GeForce9300M G显卡

F6S具备齐全的接口配置，机身左侧拥有E-SATA、HDMI、Express Card接口和2个USB接口以及四合一读卡器；机身右侧为内置DVD刻录机和耳机、麦克风接口以及一个USB接口；VGA输出、网线和电话线接口则被安置在机身后方。对于13.3英寸的笔记本电脑来说，F6S的接口配置令人满意，综合来看各接口的分布位置合理有序，符合用户实际使用的情况和习惯。

测试中F6S的表现令人满意，散热控制效果良好，键盘、掌托的对应部位均无明显升温现象。GeForce9300M G与高频处理的组合足以应对各种高清视频的解码工作，辅以大容量硬盘和HDMI输出，可以满足绝大部分的多媒体应用。另外这款产品还具备一定的游戏性能，只是内存容量有些偏小，建议重视性能的用户升级至2GB。

华硕F6S测试成绩		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3001
	Memories	1585
	TV and Movies	1910
	Gaming	2249
	Music	2986
	Communications	2938
	Productivity	2383
	HDD Test	2658
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	104mins
Super π	104万位	26.660s
3DMark 03	1024×768/默认设置	5392
3DMark 05	1024×768/默认设置	3167
3DMark 06	1024×768/默认设置	1974（总分）
	SM 2.0	757
	HDR/SM 3.0	685
	CPU	1714
战争机器	800×600/默认设置/DX10开启	28.33fps
孤岛危机	800×600/默认设置	10.20fps
DOOM3	1024×768/High Quality	45.1fps
半条命2	1024×768/默认设置	49.06fps

开启DirectX 10的大门——GeForce9000M系列显卡

从测试成绩来看，M50和F6S采用的GeForce9000M系列显卡虽然在规格上与8000M系列相同，但由于制造工艺的进步，性能还是有了一定提升，尤其是M50中Core 2 Duo T9300处理器和GeForce9500M GS的组合表现出了相当强劲的游戏性能，3DMark 03的成绩轻松破万，即使在3DMark 06中也获得了4546的高分；在游戏测试中，《战争机器》和《孤岛危机》都可以流畅地运行，默认设置下在《战争机器》中获得了44.92fps，《孤岛危机》在降低特效后也达到了46.45fps，M50堪称目前为止我们测试过的性能最好的支持DircetX 10的笔记本电脑。同样的，F6S的成绩虽然没有M50如此突出，但在同尺寸笔记本电脑中也算佼佼者了，《战争机器》将分辨率降低至800×600时可获得28.33fps的成绩，达到了流畅通关的标准。


M50（左）和F6S（右）



从测试成绩可以看出，GeForce9000M系列显卡的性能已经可以满足DirectX 10游戏的基本要求，但对笔记本电脑的功耗控制再次提出了挑战。在新的移动版显卡和强劲处理器的帮助下，M50和F6S都表现出了令人满意的性能，整体做工和设计也比较出色，值得追求性能的高端用户考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



小的视频播放器？
——苹果iPod nano粉红色版

■晶合实验室 壹分

厂商：苹果（Apple）	上市状态：已上市
售价：1798元	咨询电话：800-810-2399
附件：耳塞、数据线、说明书等	推荐：追求时尚与新颖设计的女性用户

新一代iPod nano发布至今已有一段时间了，然而从产品发布之日起就被众多女性用户翘首企盼的8GB粉红色版本直到近日才正式上市（产品发布时并未包括粉红色款）。到目前为止，新的nano家族共拥有银白、黑、红、粉红等6种不同配色和4GB、8GB两种不同容量的产品。从造型上看，粉红色版本与其他配色一般无二，外表颜色较深，略偏蓝紫色，并不是严格意义上的粉红色。

粉红色版nano采用一块面积为2英寸的液晶屏，分辨率达320×240；色彩艳丽、画面精细、亮度较高，即使在户外使用其显示内容也看得一清二楚。由于屏幕分辨率的提高，文字显示内容也从上一代的7行增加到9行。其前面板依旧采用表面磨砂处理的高耐磨性合金材质，背面为高度抛光的金属材质。测试中我们发现，前面板具有较高的硬度，不易被划伤，而背面依旧容易磨损，建议用户单独购买硅胶保护套搭配使用。产品的边角处都经过圆弧处理，各接口与接缝整齐严密，体现出较高的加工工艺。产品的音质与较早的nano相比并无明显提升，整体水平中规中矩，数码味明显。电池续航能力较前代产品有明显进步，正常使用情况下可连续播放24小时以上的音乐，连续视频播放时间也超过了5小时，令人满意。



耳塞



数据线





粉红色版的nano给了女性用户新的选择，8GB的大容量和320×240的屏幕分辨率对于视频及图片浏览均有积极的促进作用，出色的屏幕显示效果令视频播放功能具有更多实际意义。而小巧的体积、优秀的造型设计和精良的加工工艺，足以使这款产品成为女性用户的首选，值得推荐。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



听书新时代
——爱国者妙笔1800

■晶合实验室 壹分

厂商：爱国者(aigo)	上市状态：已经上市
参考价格：996元	咨询电话：400-610-6666
附件：专用书籍一套、耳塞、数据线、说明书等	
推荐：喜欢尝试新鲜事物的年轻一族	

从外型上来看爱国者妙笔很像一支粗壮的标记笔，表面采用时尚的银白色涂装，不过它的笔头是一个高精度扫描探头。妙笔能在读书时发音，都是通过它来获取指示信息的，可以说它就像是妙笔的一只眼睛。





拿下“笔帽”后，看起来很像一支标记笔

妙笔能读书发音得益于经过特殊数字水印层覆盖的特制书籍，简单来说就是当妙笔的笔头点触这些特制文字的时候，它可辨识隐藏在文字中的数字编码，并自动播放相应的音频文件。从实际测试来看，妙笔的识别速度和识别准确率都非常高，没有发生“读错书”的情况。另外，这款产品除了可以按段落播放外，还支持连续整本内容播放、点读播放以及智能记忆播放功能。

不过妙笔必须通过电脑下载音频文件才可听到相应的书籍内容，而其所使用的书籍很特殊，不仅提高了成本，也造成阅读资源的局限性；同时对特制书籍的依赖性，也限制了该产品的应用场合。用户依旧无法避免随身携带书籍的累赘，这一点与其脱离纸张阅读的目标还有较大距离。



附赠了10本专用图书





虽然目前来看，妙笔在书籍资源和使用方式上还有待进一步提高，但其创新性毋庸置疑。我们认为“听书阅读”这一新概念具有一定的发展潜力，尤其在教育和服务领域会有广阔的前景。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★☆



谈笑风生
——相片脱口秀5.0

■晶合实验室 Mu

厂商：	甲尚股份有限公司	上市：	已上市
售价：	39元（标准版）/120元（专业版）	附件：	无（送测样品）
咨询电话：	(010)51601420	推荐：	视频制作用户

数码照片现在已经走进千家万户，比较遗憾的是照片是静态图像，除非是极优秀的摄影师，否则难以表现生动，华南虎被怀疑是平面虎的一个主要证据就是它只有一个姿态表情。而实际上人类的表情是最为丰富的，语言结合表情才能给人以生动印象。当然，这个印象是有趣还是可怕就不好说了。

相片脱口秀（CrazyTalk）5.0可以利用卡通人物图像或一张普通的照片制作出人物说话时的口型动画，在生成的动画中，除了嘴巴会跟着语音开合之外，眼睛、面部等也会配合表现出不同的表情。CrazyTalk 5.0内置了一些卡通人物说话的动画模板，模板中对人物面部部位勾出大体轮廓，用户拿到后可以学习软件的用法。

CrazyTalk 5.0主要可以用于制作人物的口型动画，一般Flash中制作卡通口型动画过程比较复杂，真人口型动画则基本上不可行，但利用CrazyTalk就非常简单了，只需在编辑界面用网纹大致勾画出面部五官，软件会自动生成普通说话的表情。特别的是，在给动画配上声音后软件会根据声音波形调整表情的变化，声音较大对应表情变化也更明显。编辑用的网纹分为简单和复杂两种，使用复杂网纹可以更精细地勾勒出五官轮廓以便细化表情，缺点就是操作起来更复杂。

用网纹勾勒五官轮廓后口型动画就基本成型，如果只是普通的说话，特别是新闻播报之类的动画就完全足够了。如果需要特殊的表情如愤怒、高兴等，就得使用内置脚本里的情景模板。软件提供了大量的特殊表情模板，引入后稍作修改配合上脸型就可以达到要求。不过实际使用时用户通常需要在动画中某段时间使用特殊的表情，就得结合脚本中的时间轴功能。这个时间轴与Flash中的用法类似，不过更加精细，唇、眼甚至肩膀等部位都单独设定。如果用户仍不满意，还可以调用脸偶操控面板按自己意愿随意设定脸型和表情，事实上用这个面板完全可以设计出自己朋友的脸型。

既然有了口型动画，自然得配上声音，如果用户有录音就最好，没有也不必烦恼。CrazyTalk支持文字转语音技术，也就是说只要输入文字，软件即可自己生成语音和口型。不过这个技术目前还不能够以假乱真，毕竟人声多变，想要模拟实在太难。

标准版缺少时间轴和特殊格式输出功能，适合普通用户使用。



利用网纹勾勒出五官


制作的华南虎眨眼图



CrazyTalk的功能有易有难，简单的操作能获得差强人意的动画，适用于制作卡通动画或打趣的真人动画；越是详细的设置动画也就越完美，那么用来制作真人视频也能以假乱真。当然普通用户不会有这么多精力去熟悉和使用，因此对于普通用户来讲CrazyTalk用来制作卡通短片或幽朋友一默倒还不错，要做成真人视频很有难度。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

国产手机的辟邪剑法？



□ 策划：本刊编辑部
执笔：ARTEC、鹏、生铁

辟邪剑法，名曰：辟邪，实为邪也。

虽说《九阴真经》正大光明而又威力无边，但正所谓正经难求，于是乎“辟邪剑法”、“莲花宝典”就应运而生。虽不是真经，却又沾了真经的仙气，极易修炼而又威力巨大，求速成者趋之若鹜，不过万事一理，有得必有失，只是这个“辟邪剑法”得之多多，失之惨惨啊。

近一年来，中华大地上自有品牌的手机突然随着电视购物狂飙突起，大有收复手机市场之势。什么信息安全、超长待机、手写识别、电视接收、变声、隐身、游戏、炒股、MP3、MP4功能繁多，对比国外品牌手机的功能，有过之而无不及；及至最近黄金手机、HiPhone、MyPhone的出现更是骇人听闻，乍一看好像都是电视购物在虚假宣传，探寻之下却发现并非都是空穴来风。这些变化仅仅发生在一年之间，这种超短时间，超强功力的变化，不能不让我们想到“辟邪剑法”和林平之，难道国产手机也练就了“辟邪剑法”不成？

这篇文章本意是在315期间推出，为了获得更多更准确的情报，我们忍痛推迟了一个月的时间。在我们记者的细细探访之下，谜底一步一步已经揭开，国产手机到底练的是不是“辟邪剑法”我不能确认，但却实实在在挥刀自宫掉了独立自主的创新能力。

国产手机卖的是什么

2008年3月4日~9日，一年一度全球最有影响力的信息及通信产品展会——CeBIT 2008电脑展在德国汉诺威正式开展。然而在开展的第一天，参展的国内厂商魅族的M8手机就因为涉嫌侵权，被汉诺威当地警方传讯，魅族展台暂时关闭。两天后，3月6日，由183名警察、海关官员、检察官组成的调查人员再次进入汉诺威电脑展，对51家参展商展出的产品进行逐一的核查。调查结束之后，德国司法部门带走了6箱的电子产品和文档，产品中包括手机、导航终端、数字相关、液晶显示器等等。据当地警方称，在电脑展开幕之前，警方已经获得了大量的有关参展商侵犯专利权的投诉，这一次的突击调查也是根据这些投诉作出的，调查对象主要是涉嫌侵犯他人专利权的厂商。据悉，20名涉嫌侵犯专利的参展人员被要求支付1000欧元的安全保证金。除了一名人员反对之外，其他人员均给予配合。如果侵犯专利权罪名成立，遭到调查的参展商可能面临最高5年监禁或者罚款。

在被突击检查的这51家厂商中，有有39家企业来自中国（包括3家中国香港厂商和12家台湾省厂商）。

这并不是中国厂商第一次在CeBIT展会上因专利侵权被调查。在2007 CeBIT展会上，意大利的Sisvel公司曾向德国当地法院申请强制执行查抄中国的侵权产品。

有媒体以“中国厂商在汉诺威IT大展集体遭遇羞辱”为题发布新闻。那么，到底是谁在羞辱我们这个集体？

让我们来看这样一则广告吧。

王中王电冰箱——我们的冰箱是冷冻王，可以将储藏在冰箱中的食品、饮料迅速制冷！

我们的冰箱是饮料王，可以使目前市场上发售的任何饮料在炎炎夏日中迅速变凉！

我们的冰箱是调温王，可以在负5到正5摄氏度之间任意调节温度！

我们的冰箱是照明王，冰箱里设置自动开关照明灯，可以通过打开冰箱门来增加照明光线，是夜间阅读的好帮手！

王中王冰箱还是一个储物王，不插电时，可以存放各种物品、衣物、儿童玩具……你是不是觉得这广告全是废话？简直荒诞？



永不断电，其实是有条件的

那么，我必须说，国内某些手机产品，正是这样在电视直销节目中进行宣传的。

“可拍照、录像、COMS摄像头、摄录随心8倍数码变焦、8级明亮调节、5种尺寸、4种画质、14种拍照特效设置、内置5个趣味像框、支持多种白平衡、支持将所拍照片传送至墙纸、130天超长待机（两块电池）……”我想稍微对手机产品有所了解的人，也会明白这段宣传语其实不比我们前面杜撰的电冰箱广告强多少。

让我们看看某些国产手机宣传中吹得天花乱坠的功能，都是怎么回事。所谓的“抗骚扰功能”，也就是如果不想接听某人的电话，那么他打过来永远是自动回复或者占线，其实这不过是两年前诺基亚低端机上早就实现的“来电防火墙”功能。所谓的“语音王”，能听会说的短信，这功能在诺基亚5500、摩托罗拉E680i上早已实现，是目前基本已经在Symbian系统上普及了的功能。有的所谓“待机王”所配1800毫安时的超大容量电池用不到一天就没电了。还有的手机配上“高倍望远镜头”（其实也就是电子市场上随处可以买到的廉价手机配镜头），拍摄像素却只有130万，而且实际拍摄效果还比不上品牌手机30万像素的效果。说是“6.1声道”，大喇叭似乎是许多国产手机最乐意做的噱头之一，可实际上6个传声孔里有4个没有喇叭，是聋子的耳朵——摆设。至于所谓的“太阳能手机”，不过是在机身上镶有一块太阳能电池版，而其宣传语“采用世界尖端光能充电面板，阳光下充电20分钟，能通话8分钟；灯光下充电20分钟，能通话5分钟；蜡烛的光照下充的电，还能持续通话”则简直就是国际笑话了；稍微有点常识的人用脑子想想都该明白，如果人类拥有这样高效的光能采集技术，那么太阳能早就可以取代石油成为人类的主要能源了。还有什么信息安全、超长待机、手写识别、电视接收、变声、隐身、游戏、炒股、MP3、MP4……不是手机中早已普及的功能，就是虚假广告，可你说它说的错了么？又没有错。



目前能说得上名字的国产手机大都通过电视直销的方式进行推销，这绝不仅仅是因为国产手机企业无法在营销渠道上和国际大品牌想抗衡，而是因为与电视台直接合作，更能骗取不了解手机的普通人的信任。人们对电视媒体有时是有盲从的。我相信即使国产手机企业具有国际企业的实力，它也一样只会在坑、蒙、骗的路上走得更远。

可这一切现状是产生在怎样的环境背景之下的呢？

中国本来没有自己的手机产业。

1956年第一套自动移动电话系统诞生在瑞典，1978年美国芝加哥开通了移动电话通信系统，1979年日本开放了世界上第一个蜂窝移动电话网，1982年欧洲成立了GSM移动通信小组并最终制定了泛欧洲的数字蜂窝移动通信系统……而一直到了1999年，中国的手机产业才终于诞生。在那一年的9月15日，中华人民共和国信息产业部发放了9张手机牌照。在最初的时候，国内的手机消费市场完全被国外品牌垄断，国产手机的生产能力为零。不过，在之后的短短几年内，随着国内经



又是一款“iPhone Like”手机，从它的触屏键盘来看，可以确定是MTK系统的产品

济的迅速发展，手机行业也迅速发展起来。到2003年已经有100多家国内企业在生产手机，每年缴纳的手机牌照租金总额高达数亿元。但问题是，一直到2006年，中国只有36家企业拥有49张手机牌照，其中GSM牌照30张，CDMA牌照19张，那么多出来那70多家企业是从哪来的呢——它们都是“贴牌生产”，也即通过手机牌照出租这种违规方式来生产手机。这其中很多厂商甚至没有自己的生产线。

与此同时，中国已经成为全球最庞大的电子产品和工业产品的制造加工业基地。由于土地资源、人力成本、税收政策等种种原因，使中国具有别国所不具备的优势。电子制造业的中心从日本、韩国和东南亚地区转移到中国大陆。全球2/3的微波炉、1/2的数码相机均由中国生产制造。手机的生产制造业也不例外。根据中华人民共和国信息产业部的调查数据，在2005年，中国制造的手机总数有1.29亿部，而在短短的两年后，2007年的手机产量达到5亿部，占全球总产量的40%以上，比2006年产量增长41%。其中有4亿部出口到国外，占总量的80%。但在出口的手机中，绝大部分仍是国外大品牌的产品。

国外的大品牌手机产品本来就具有国内手机产品所不具备三大优势，即品牌知名度、技术优势和知识产权的优势。后两者本身就是钳制中国品牌手机出口的主要力量。而加入WTO后，这些国际大厂通过在中国建立加工工厂和研发机构，又使原来不具备优势的生产成本降低下来，使国产手机在国内市场上的成本优势也逐渐丧失。像目前的诺基亚1600、摩托罗拉W系列都是在我国受众很广的低端价格系列产品。在用低端产品抢夺市场的同时，再利用前面说到的品牌知名度和技术优势不断巩固自己的中高端价位市场，使国产手机在渠道和价格上的优势也无法体现。


显然，国产手机卖的决不是设计理念

一方面是国产手机业在起跑线上的先天不足，另一方面是国内手机用户的飞速增长。2001年中国的手机用户就达到了1.5亿，而到了2007年底，中国手机用户已达到5亿，拥有的各种品牌手机型号有600多款。移动用户已经超越固定电话用户，移动通信成为老百姓生活中的重要组成部分。手机成为生活中不可缺少的工具。手机成本逐渐降低使手机从耐用商品逐渐转变为更新率很高的时尚消费品。

在这样的先天不足条件和后天的巨大市场诱惑下，国产手机行业的发展或许注定要走上一条“得之多多，失之惨惨”的邪路——2007年10月，国务院宣布取消国家特殊规定的移动通信系统及终端等生产项目核准，只要通过泰尔实验室的手机入网质量检测就可以获得入网证。这使得原来一大批不具备技术实力、仅仅是为手机业巨大的市场利润所诱惑的贴牌手机企业以公开的身份进入手机开发业。严格来说那些无论从外观到内在配置都屡屡侵权的被称之为“山寨机”的国产手机，对于中国的用户而言或许已经见怪不怪。即便现在到玩具批发市场里走一走，依然可以看到那些做成世嘉5代主机甚至索尼PlayStation造型的FC 8位游戏机，甚至过去我们最普及的小霸王学习机，都是这样的产物。我们已经见怪不怪了。

面对着几乎和国外大品牌高端手机完全相似的国产手机，我们不禁想问：如果说国外知名品牌的手机产品出售的是技术性能、是服务观念、是一种生活的理念，那我们的手机卖的又是什么呢？从下一章的国产手机HiPhone与苹果公司iPhone手机的比较中，或许我们能得出自己的答案。

iPhone与HiPhone

HiPhone恐怕是iPhone的众多效仿者中，最成功的一个。仅就知名度而言，HiPhone现在已经不是一个品牌名称，它代表了所有的iPhone模仿者，或者说它是这场热热闹闹的“iPhone模仿秀”中迄今为止水平最高的参赛选手，它以不到iPhone 1/3的售价提供了“99% Like”的外观和功能，甚至还很有针对性地增加了许多iPhone本不具备而又广为国内消费者喜爱的功能——它几乎可以说代表了国产手机行业“辟邪剑法”最高级的产物了。我们下面就来剖析一下这款手机吧。



爱丰iPhone和CECT P168可能是iPhone最早的仿制品

探寻HiPhone的身世之谜

关于HiPhone的制造者，我们很难通过网络或者其他常规方式获得有价值的信息。综合各方面的消息来看，在HiPhone之前，曾经有过一个被称为“爱丰”的“手机厂家”生产过iPhone的仿制品，却是“只得其形而不得其神”。这款被“命名”为“爱丰iPhone”的手机，依旧是靠一些表面功夫来吸引消费者——就好像曾经出现过的“索爱”手机（模仿索尼爱立信）、“亚基诺”手机（模仿诺基亚）、“摩托”手机（模仿摩托罗拉）一样——除了外观比较接近之外，iPhone的几大招

牌功能都无法实现。

在“爱丰iPhone”之后陆续出现了许多类似的产品，但都没有成什么气候，直到HiPhone在网络上出现。有人猜测HiPhone是“爱丰”的后续产品，笔者曾向多位经销HiPhone的淘宝卖家咨询，始终无法获得证实。有卖家说HiPhone是由一个叫“中国桔子”的厂商所生产，与“爱丰”无关；有卖家说HiPhone共有3种版本，“中国桔子”只是其中之一，还有一个版本叫做“F1”，它是另外一个厂家“仿制”HiPhone的产品。这3个版本的手机除了名称之外完全相同，属于出自同一代工厂的不同品牌OEM产品。

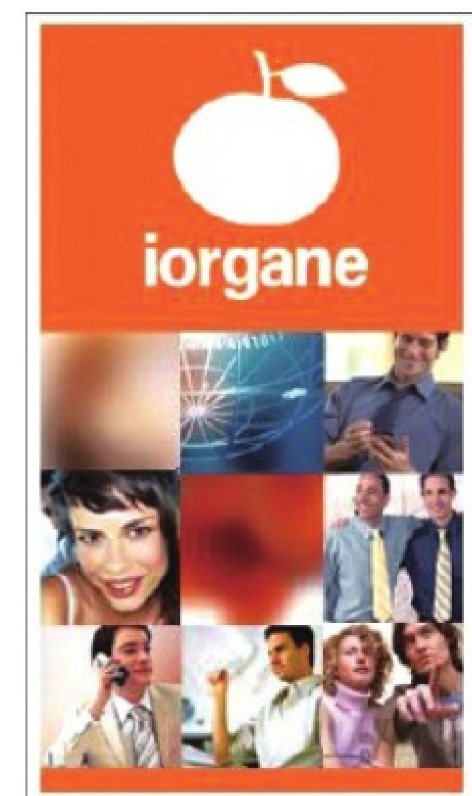
我们手头的这部HiPhone手机购自淘宝网的一个自称“厂家代理”的卖家，售价1180元，由于HiPhone的机身内存空间极其有限，我们选择了卖家推出的“优惠套装”——“HiPhone＋1GB MicroSD＝1280元”。实际上本刊从2008年1月份即开始关注HiPhone及其同类产品对苹果iPhone明目张胆的抄袭、仿冒行径，但受南方灾情和“厂家缺货”（卖家自称）等因素的影响，直到3月份我们才买到它。

我们手中这部HiPhone与其他卖家销售的“HiPhone”、“中国桔子手机”或“F1”完全一样。在这部手机的电池



HiPhone电池舱底部的产品标贴

舱底部，贴有一张厂家的产品标贴，上标有“i orange”和“Model：F1”的字样。根据一般厂商的习惯，“Model：F1”显然是产品型号，“i orange”很可能是厂家名称，机身后盖上的“HiPhone”则是具体的“产品品牌”，因此这部手机的正式名称应该是“中国桔子HiPhone F1”，从字面上来看，与过去的“爱丰iPhone”和“CECT P168”并无直接关系。所谓的“中国桔子手机”“HiPhone”“F1”或“中国桔子F1”，至截稿时都是指同一款产品。



出人意料的拼写方式

关于“中国桔子”我们始终无法找到其确切的联系方式和厂址，网络上倒是有几个所谓的“官方主页”，但根据其中内容来看，基本都是HiPhone的“经销商”所为。后经知情人介绍，我们终于找到了“中国桔子”的官方网站，在打开该主页的时候才恍然大悟，之所以始终无法找到这个网站，是因为“中国桔子”的域名拼写出人意料，手机中的“iorange”在网址中变成了“iorgane”。

为了寻找厂家的联系方式，我们仔细查看了产品的说明手册和“三包凭证”，仍然一无所获。所谓的“三包凭证”只有一式两联——经销商联和客户联——这两联上根本没有任何与厂商相关的信息。在“官方网站”中，也没有一处地方提及厂址或者公司所在地，仅仅公布了一个“服务中心”的地址以及联络电话。

我们咨询了不下10位在淘宝上销售HiPhone的卖家，对方均表示只能提供“店保”，在某个号称“厂家直销”网店中，甚至用一种“推心置腹”的口吻劝谕用户不要奢望返厂维修，因为忙，怕麻烦，当然更重要的理由是最后一句“好在便宜”。

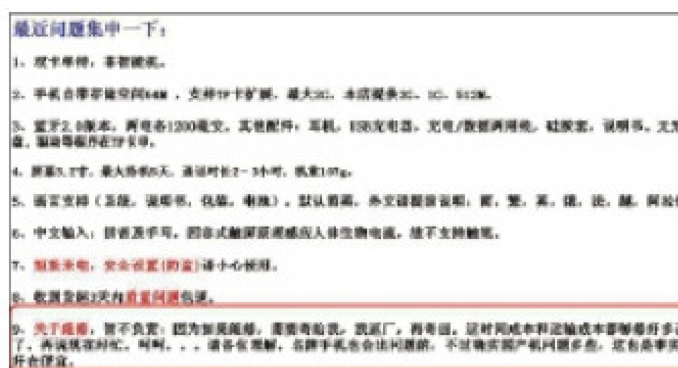

移动电话机商品三包凭证

移动电话机商品三包凭证

“三包凭证”上没有任何关于厂家的信息

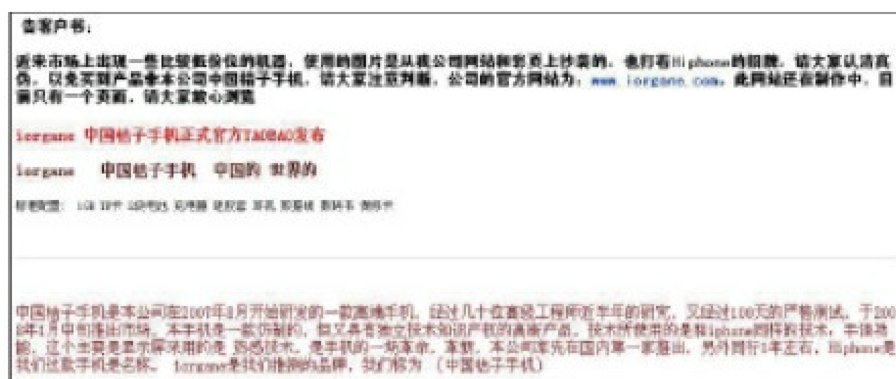
HiPhone的“成功秘诀”

HiPhone的成功，在于走出了一条“有自己特色的”路子，不再单纯抄袭外观设计，从产品界面到使用功能来了个“一锅端”。iPhone的主要功能特点基本都被移到HiPhone上，什么多点触摸、方向感应、漂亮的主界面统统具备，并且还增添了一些新的功能，比如双SIM卡单待机、MicroSD扩展、播放时左右摇动手机可切换歌曲等。而真正促使消费者产生购买冲动的则是卖家提供的演示视频，通过YouTube这个平台迅速让每一个对HiPhone抱有好奇心的消费者了解了它的特点——几乎和iPhone一模一样的外观、界面；使用起来和iPhone完全相同的特色功能以及HiPhone新添的独有功能——这些都是吸引消费者购买的绝好宣传。除了功能之外，HiPhone还提供了可更换电池的设计、第二块备用电池、硅胶保护套等附件，这些恰恰都是国内手机用户最为关注的东西，无形中又给人一种性价比更加突出的印象。


最近问题集中一下：

匪夷所思的保修声明

我们在“中国桔子”官方网站中的“淘宝网（特许）授权店”店名单中的“深圳总店”里发现了如下


致客户书：

iorgane 中国桔子手机 中国的 世界的

“深圳总店”里的声明

文字：“中国桔子手机是本公司在2007年8月开始研发的一款高端手机，经过几十位高级工程师近半年的研究，又经过100天的严格测试，于2008年1月中旬推出市场……”根据“深圳总店”的介绍，HiPhone从研发到推向市场至少经历了总共8个月的研发、测试历程，如果从2007年8月1日开始算起，HiPhone最早也应当于2008年4月上旬才能进入市场，这显然与厂家销售产品的时间有明显出入。实际上，“深圳总店”的这段文字在大部分销售HiPhone的淘宝网店中都能

够看到。

好在便宜还是便宜买死人？

淘宝上HiPhone的售价一般在1080～1300元之间，即便算上购买1GB或2GB MicroSD的价格，也不及iPhone售价的1/2。究竟是iPhone太过暴利，还是HiPhone突破了技术成本的门槛？如果仅从功能方面来看，HiPhone拥有iPhone的绝大部分功能，并且还拥有一些iPhone不具备的特性，明显是HiPhone的价格更加合理，iPhone则难道有牟取“暴利”之嫌？

根据笔者几年来从事产品评测工作积累的经验，产品拥有的功能是否具有价值的评判依据来自该功能的实际使用体验。也就是说，如果某项功能无法满足基本的实用要求，那么其价值则无限趋近于零。这就好比下雨天穿雨鞋，如果鞋小到无法套在脚上，或者走两步就漏水，那么这双雨鞋对于我们而言就没有什么意义了。而要保证功能的发挥，必须在硬件上达到一定水平，比如做鞋的尺码要准，材料要结实耐用等等。对于这两款产品的基本参数和功能进行常规对比已无太大意义，我们决定采用电子显微镜从一个新的角度对HiPhone和iPhone进行一番详细的对比。

1.外观

从正面看，两款产品的投影面积基本相同（左为iPhone）

从侧面看HiPhone（右）明显比iPhone（左）要厚

iPhone（左）的显示屏面积较大，因此“取消”按键处留空更少

iPhone（左）的SIM插槽位于机顶，HiPhone（右）则与普通手机类似位于电池舱底部

iPhone为SIM准备了金属材质的托架

从背面看iPhone（左）的金属外壳面积更大，磨砂表面处理越细腻则反光越柔和均匀，图中可以看到HiPhone的反光比较强烈且不均匀

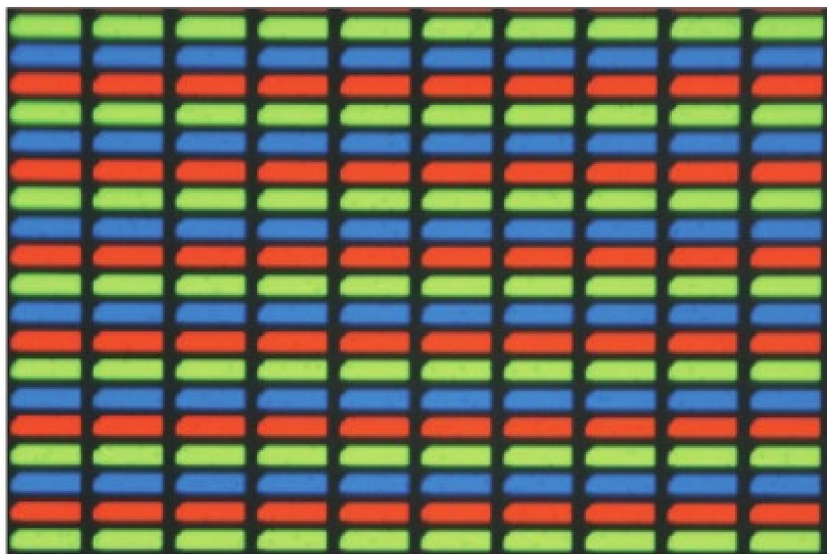
电子显微镜下放大300倍观察，iPhone的磨砂金属外壳表面处理很细腻

HiPhone的外壳表面处理比较粗糙，与iPhone的工艺水准差距明显

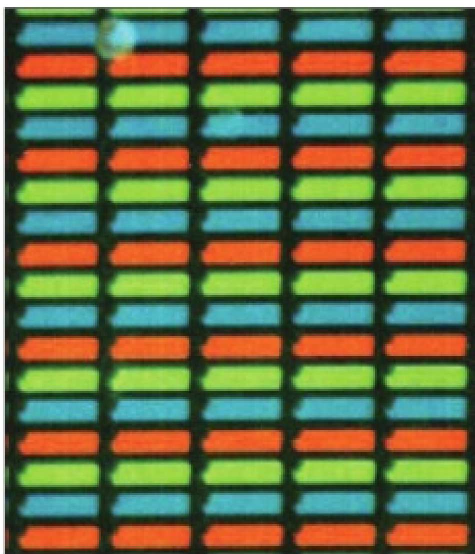
2.屏幕

iPhone的3.5英寸屏幕分辨率达到320×480，发色数达到1600万色；而Hiphone虽然宣称屏幕为3.2英寸，实际测量仅3.11英寸，分辨率只有240×320，发色数仅26万色，实际使用中画面颗粒感严重，图片字体均出现不同程度的模糊状况。由于HiPhone的图片缩放算法糟糕，只有特定分辨率的图片才能在屏幕上得到较好的显示效果，甚至连其机内预置的图片都无法清晰显示，所谓QVGA分辨率的说法实在难逃“误导消费者”的嫌疑。

我们利用电子显微镜放大300倍观察两款产品的屏幕，在相同取景面积中，我们发现iPhone的屏幕像素排列更紧凑，单个像素的面积更小，因此iPhone的屏幕显示精度更高，画面更细腻；在像素之间有规律地加入金黄色大小不一的触点，可以提高触摸操控的灵敏性和准确性



在电子显微镜下观察HiPhone的显示屏像素排列稀疏，类似普通LCD所采用的屏幕，也没有采用增强触控性能的技术手段，操作中的精度和灵敏度均很一般



电子显微镜下观察到的某品牌LCD面板状况

3.摄像头



在电子显微镜下观察两款产品的摄像头，放大300倍之后可以看到显微镜的白色辅助光源在摄像头的镜片上投下了蓝色的投影，这说明iPhone的摄像头镜片上拥有镀膜，有助于提升成像质量



HiPhone的镜片上形成了白色的光斑，表示镜头表面没有镀膜，光学素质较差；另外通过两幅图的对比我们也可以看出iPhone的摄像头拥有更大的直径，说明iPhone的感光元件尺寸和有效像素数大于HiPhone，同时直径较大的镜头可接收更多的光线，有助于成像质量的提升



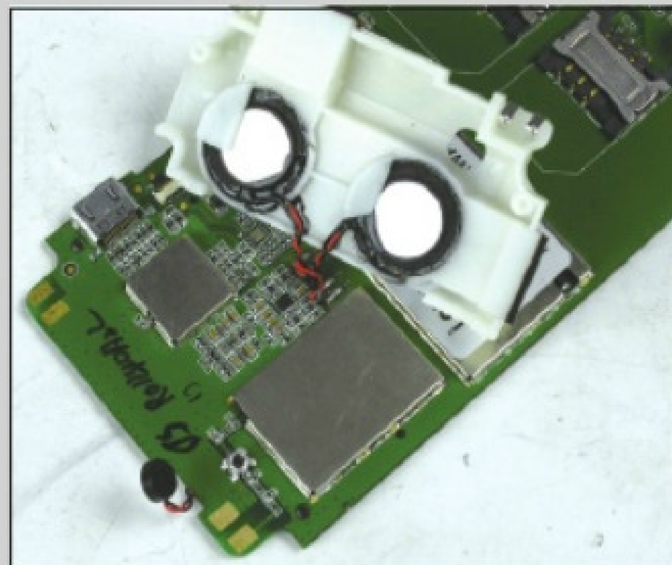
这张照片是HiPhone最大像素设置下拍摄的，分辨率为640×480，可以计算出HiPhone的摄像头有效像素只有30万，过低的像素值导致画面模糊不清，细节损失严重，基本失去了使用的价值。

虽然以上的对比图片中有部分是在电子显微镜下放大300倍获得的，但这并不意味着我们在实际使用中无法感觉到其中的差别，外壳工艺的细腻与否只需用手触摸就会一清二楚，至于屏幕和摄像头的差距，更是在实际使用中可以明显感觉到的。可以说HiPhone的低价格，是在牺牲了原配件素质的基础上获得的，对实用性的损害究竟有多大？我们来看看用HiPhone拍摄的照片。

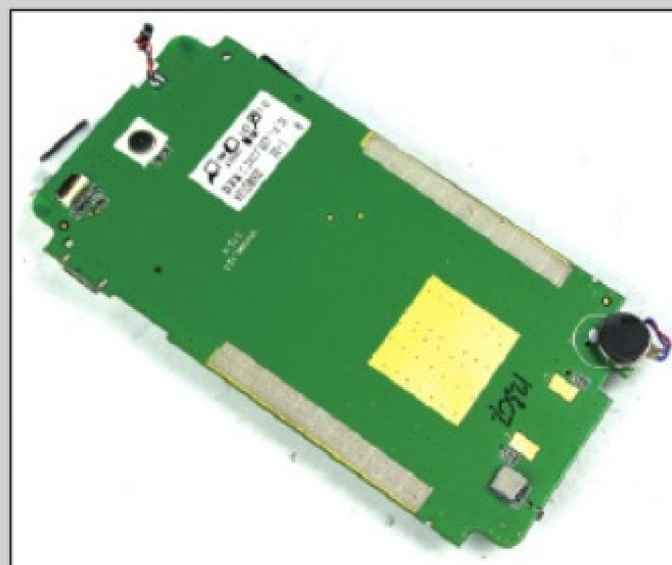
4.内部做工

HiPhone的内部做工用料暴露了其“山寨厂”的本质，能省则省，能减则减，给手机的稳定性和使用寿命埋下了严重隐患。“看上去很美”，可能是我们能给予它的最客气的评价。在经过对HiPhone比较细致、深入地了解之后，不由得让人想起曾经的“网X拍”，一样的功能全面，一样的时髦概念，一样的粗制滥造……HiPhone更比这个声名狼籍的“前辈”多了“抄袭”、“仿冒”的罪名。

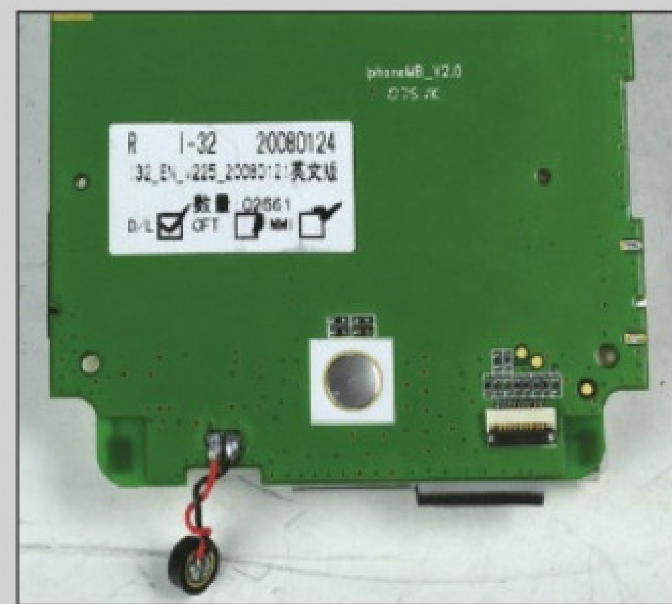




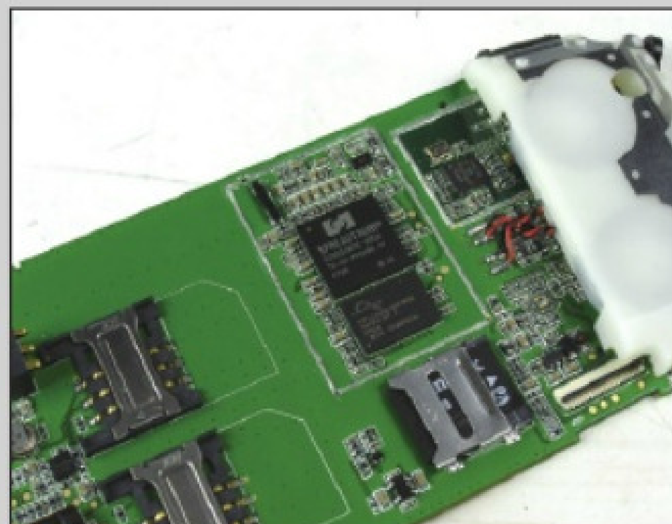
HiPhone的主机板正面，看上去很简单，元件稀少，“飞线”连接也很随意，做工很一般



主机板背面光秃秃一片



主机板背面标有“IphoneMB_V2.0”字样，从不干胶标贴上的内容来看，内置固件版本更新日期为2008年1月21日，生产日期为1月24日



拿掉屏蔽壳后可以看到HiPhone采用了展讯的芯片平台设计

国产手机业的深入解剖

要说起来HiPhone在国产手机当中要算制作比较精良的了。相比起来，有些国内知名品牌的手机产品在制作质量上还不如它。虽然HiPhone使用的是展讯公司的芯片及与其匹配的操作系统，但要谈到国产手机的整体情况，还得从国内手机产业链条中的最有代表性的一环MTK说起。

2007年的中国手机市场，虽然波导等一些国产手机的大品牌的市场份额有所下降，但又有金立、天宇等一批国产手机厂商兴起。随着电视购物中大量的超大屏幕、手写、炒股、防盗、超长待机等功能既多价格又便宜的手机出现，从表面上看，似乎就连诺基亚、摩托罗拉等手机大厂的产品也被比了下去。那么这些“物美价廉”的手机为什么能做到这么便宜的价格呢？它们在功能上比几大老品牌手机有什么差距呢？

手机操作系统

MTK本是国内芯片提供商联发科技多媒体（MediaTek）的简称，但目前一般泛指针对手机操作系统、辅助功能、芯片等在内的MTK综合解决方案。MTK的平台和目前手机上广泛使用的Symbian、Windows Mobile一样是一套运行在手机上的操作系统，但它同时还提供了基于其核心芯片的各种应用和硬件的解决方案。那么，先让我们看看现在国际手机业的几大手机操作系统都有哪些特点吧。

1.Symbian

Symbian（塞班）是由诺基亚、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通讯设备商共同出资组建的一个合资公司，专门研发手机操作系统，它前身是EPOC（Electronic Piece of Cheese）。

目前诺基亚的绝大部分型号和摩托罗拉、索爱的部分型号使用的是Symbian系统。Symbian的6.0/8.0/9.0等版本完全能够满足中高端智能手机和高端商务手机的需求。由于Symbian支持Java语言，所以各种基于Java语言开发的手机工具和游戏都可以在Symbian系统上运行。

Symbian可以提供蓝牙、多媒体等各种应用，运行安全、稳定，但整体成本相对比较高，各版本之间也存在非常大的兼容问题。

2.Windows Mobile

微软的Windows Mobile包括Pocket PC、Pocket PC Phone和Smartphone三种系统，是专门针对移动设备开发的操作系统。它和Windows系统一脉相承，兼容性很强，所以Windows程序的移植相对容易许多。但是它对系统硬件资源的要求很高，所以基本用于高端机型，例如多普达等高端商务机型。

3.Mac OS X

Mac OS X本来是苹果电脑的操作系统，现在被移植到了目前最为时尚的手机iPhone中。它的性能和效果在发烧友中引起了疯狂的追捧，可以提供流畅的操作和强大的多媒体功能。但目前除了苹果自己之外，并没有其它的手机制作厂商使用。

4.Android

Android是由Google倡导并刚刚推出不久的操作系统。原本很多人都期望Google能推出类似iPhone的GPhone，但Google只是推出了一套基于Linux的操作系统Android。它内置了Gmail、Google Maps、YouTube等Google的服务。Android和其它操作系统最不一样的是其资源完全开放，所有厂商和用户都可以免费获得并使用它的源代码。目前摩托罗拉、三星、LG等很多厂商都计划要推出使用Android的产品，Google也希望通过这个平台推广自己的应用、降低手机的开发成本和时间并提高不同品牌手机的兼容性。

5.Linux

由于Linux是一套开放且免费的操作系统，所以不少手机厂商也把Liunx移植到手机上使用，例如摩托罗拉。但是由于各公司都是自行移植，并没有一个统一的标准，所以各家的Liunx手机和开发出的程序也



“碰巧”和SONY PSP（图右）很相似的三酷A816+手机，它自带3种游戏平台的模拟器

就目前国产手机的开发设计与多媒体芯片提供商之间相关的一些问题，本刊记者走访了一位熟悉内情的业内人士——北京某手机网络内容服务提供商的市场总监李先生。或许从我们的对话中读者可以更多窥见关于国产手机问题产生的原因。

本刊记者：我们谈到联发科的MTK系统，或者类似的系统，它们提供给手机的操作系统是智能系统么？

李先生：它不是智能手机系统。MTK为手机提供的操作系统是固化的。MTK的操作系统其实非常简单，它不兼容下载。从WAP网站上下载的所有东西都不能运行。因为它不是Java语言开发的，它的底层是C语言。

本刊记者：那么它完全不支持Java了？

李先生：大部分国产手机的系统不支持Java，包括MTK和展讯或者别的国产系统。但原因不是因为它是否是智能手机，而是因为它没有支付Java的版权金，要使用Java还需要下载一个Java的虚拟机软件。手机厂商没有花钱去买这个软件，就好像NOKIA在2003年推出基于Series 60第二版操作界面的6600手机开始集成REALONE，就是他们购买了REALONE的授权。

本刊记者：那么还是有小部分手机是支持Java的？

李先生：国产的手机系统也有支持K-Java的，根据我们的统计调查，现在有15%的国产品牌手机支持K-Java。它为什么要支持K-Java呢？它是为了炒股，因为股票软件基本都是K-Java程序写的。如果你从电视购物节目里看到一款国产手机它宣称可以炒股，那基本就可以认为它装了一套K-Java的虚拟机，不过为此手机厂商要多付20美分的版权金给Java平台。

本刊记者：如果一家企业选用了MTK的Turn-key方案，它能否可以采集比目前国产手机很好的硬件配件？

李先生：当然，MTK的操作系统平台也不是一成不变的，它也在随着硬件配置的发展而发展。它有许多配件可选择。只是如果你的公司真的有实力选择最好的硬件配置，那么也一定有钱购买Symbian操作系统了。国内

无法兼容。从这点来说，Android无论对手机厂商还是对提供第三方软件的厂商，都是一个很好的选择，可以大大降低重复开发和移植的工作量。

6.Palm OS

Palm OS是Palm公司推出的专为掌上电脑开发的操作系统，其产品基本也都是由Palm公司推出。它是一套对用户开放的系统，用户可以免费获得开发工具自己开发、修改软件。

回过头我们再来看一下MTK的特点。

和以上几种操作系统不同，联发科技作为芯片厂商提供给手机厂商的是将芯片、手机开发所需的软件平台和第三方软件一起打包的平台。这个平台可以提供满足高、中、低不同硬件和功能需求的解决方案。手机厂商一旦使用了这个平台，就无需投入大量的时间和资金在手机软硬件的研发设计上，可以快速推出满足市场需求的产品。

MTK的产业链

从上述操作系统的特性可以看出，作为一个手机厂商，要想生产一款手机，本应自己设计产品并购买核心芯片的硬件，然后再选择一个操作系统进行移植。至于需要增加的各种应用（例如文字处理、邮件、游戏娱乐、视频播放）则需要自己开发或请第三方制作。目前核心芯片的供应商包括TI、摩托罗拉、飞利浦、MTK、ADI、展讯、英飞凌、凯明等等，从2007年的数据来看TI和MTK都有着很大的市场占有率（MTK占到40%左右）。

MTK和芯片厂商一样，提供了几种不同级别的芯片供厂商选择，厂商要生产高端手机就选择运算速度比较快的芯片，要生产比较普通的手机就用比较慢的芯片。但MTK在此之外，还同时提供了对应的操作系统和应用程序。更进一步，MTK还可以提供屏幕、内存、摄像头等各种外围设置的代工或采购。作为手机厂商，变成了只要选择功能和外观，就可以采用外包定制的形式由MTK生成出一台打上自己商标的手机，而不需要自己有设计手机电路和开发操作系统的能力。同时，围绕MTK的产业链，还有着众多的第三方面公司提供外观设计和模具制作、软件功能开发等等外包服务，手机厂商甚至连基本的设计都可以选择现成的方案。

这样生产出来的手机，只要愿意基本上都可以支持大屏幕、触摸屏、FM收音、MP3、MP4、和弦铃声、拍照、录像、蓝牙、USB等各种功能，在使用上比其它国际大品牌的手机并没有什么区别。同时，因为是大规模生产的缘故，手机的价格相对要便宜很多。

市场的需求推动发展，于是一大批使用MTK解决方案的“黑手机”（没有品牌、没有服务的未经国家许可生产的手机）就应运而生，迅速抢占了国内的中低端市场——网民们为这些手机起了个形象的名字：“山寨机”。随着2007年国内对手机生产业务的开放，这些黑手机厂商也自然跟着“漂白”，堂而皇之地走进了市场。

这种模式大大降低了厂商进入手机行业的门槛，只要有足够的资金和市场推广能力，似乎谁都可以推出自己的品牌手机。国产手机厂商拥有了快速调节产品的能力，将力量更多地集中到了强化渠道销售和市场推广方面。低廉的价格也成为国产手机对抗知名国际品牌手机的法宝。

由于这个产业链下方存在专门代工进行设计和模型制作的工厂，仿制知名品牌的新型产品也变得轻而易举。就连iPhone也有“国产版本”，无论从外表还是里面的功能，都和正牌iPhone没有区别。当然，这并不是说这些手机也使用了Mac OS X系统，它们仍然是在MTK系统下进行的功能开发，所以iPhone的应用程序是没办法在这类“国产版本”上使用的。

从这方面来说，MTK更像是一个全方位的代用公司，可以为手机厂商提供一条龙服务。在这个产业链里，手机厂商负责提供资金和销售、MTK负责提供核心芯片和操作系统、外围硬件供应商负责提供其它部件、模具厂商负责进行模具设计、第三方开发商负责提供手机应用。所有的这些生产和采购都可以在东莞附近的狭窄区域里完成，而且选择方向众多。换句话说，MTK像是一份菜单，只要有足够的资金，任何人都可以通过MTK的Turn-key方案推出自己品牌的手机。

厂商采用MTK平台设计自己的操作系统最主要的因素就是因为相比其他操作系统而言MTK系统的费用要便宜得多。

本刊记者： *谈谈MTK的Turn—key方案吧。*

李先生： 一个手机厂商，要推出一款手机，首先要对手机进行设计，首先有设计部门，设计手机多大、多重、用什么样处理器CPU，这部分的工作大多数手机公司都是外包给第三方的设计室，其实包括诺基亚的手机设计目前也是外包出去的，联想手机最初也没有自己的设计部门，国产手机厂商通常会找一家小型设计室为之设计手机。设计之后，就需要整合手机的硬件系统。建模、主板、CPU、摄像头，围绕这些硬件的使用需要有一个统一的操作系统，这就是MTK的Turn-key方案的价值。它是一个解决方案，一个定单管理系统，假设它设计了十几种方案，每种方案下有许多种配件组合，例如摄像头，是选择120万像素、200万像素还是300万像素？你要32兆内存，还是64兆内存，都无所谓、都可以选择。它是一种设计方案，下面有非常多的配套方式。当然像展讯和联发科他们本身是不做塑料铸模的，但广东东莞一带有很多铸模厂商保持着与他们的合作。很多手机厂商其实什么部门都没有，你只要有钱，有行销渠道，去找联发科这样的代工公司，定制解决方案，它再找外围硬件厂商进行采购。

本刊记者： *那么国产手机与国际大品牌手机之间的差距主要在哪里呢？*

李先生： 假设同样的功能和应用，国产手机价格通常是诺基亚或摩托罗拉手机的1/3，但它有几个问题。一是它的寿命要短。可能使用一年就出问题了。新机返修率方面，诺基亚的产品不到5%，而国产机可能达到20%。二是扩展应用太差了。WAP网站上下载的所有资源，它都不能用。即使我们假设一款“山寨机”的功能和iPhone完全一样，但它也只能使用这些内置的功能，你无法使用其他任何扩展的资源。

本刊记者： *开发明显模仿了iPhone平台的操作系统，对联发科和展讯这样的企业而言，不意味着侵权么？*

李先生： 这种企业只是代工厂。在目前的环境下，法律方面的问题不可能对它们产生太多的影响。

本刊记者： *谈谈MTK的生态链吧。*

李先生： MTK起源于代工，后来越做越大。最初是给正规厂商做代工，后来开始为一些杂牌厂商做代工。这些手机厂商原来大都是做MP3、VCD的厂商，是同一批人，原来的行业衰落了、市场饱和了，现在转型做手机。MTK本身并不是很糟糕的东西，也不是它一家厂商在做，在它的上下游都有很多厂商在维持着这个生态链，只不过它是起到一个枢纽和聚合的作用。而且在这个生态链是很复杂的，合作方式多种多样。有时品牌厂商可能没有直接找到展讯或联发科，它可能

MTK的局限及操作系统的增值应用

MTK的手机因为使用了相对统一的操作系统和规则，通过大批量生产而具有采购优势，在价格上可以做到比各厂商自行设计生产的手机便宜很多。那么，使用MTK的手机就真是完美无缺吗？当然，它也很有自己的缺点：

1.产品相对比较雷同。为了进行大规模生产，所以内部元件需要尽量统一，同时厂商在开发设计上的投入减少，所以大部分MTK手机的外观和内部功能差异不大。就算不同品牌的手机在外观上看起来有所不同，但内部应用上是基本一样的，很少有自己的创新。

2.针对低端的MTK手机，即使在外观和使用上和国际大厂的产品没有显著区别，但由于采用的硬件比较便宜，造成其返修率偏高、使用寿命偏短。在使用时经常出现的软件Bug和长期使用后发生的死机等问题一直制约着MTK手机的销量。

3.无法使用目前有的积累了相当大数量的手机应用和娱乐程序。

不同操作平台的手机，最大的区别就是相互不兼容。例如专门为Symbian开发的软件是无法在Windows Mobile的手机上运行的，iPhone的软件自然也不能用在Android的手机上。对手机生产厂商来说，这会导致为配合不同的芯片和机型重复进行开发；对第三方软件厂商来说，则意味着要做大量的移植工作。

不过，目前Symbian各版的操作系统都支持Java的，而Linux和Windows Mobile系统的手机也可以通过安装虚拟机程序对Java提供兼容，这样用Java语言开发的各种程序就可以在这些操作系统上使用了。目前大部分用户从WAP网站或移动百宝箱下载的各种炒股软件、手机网络游戏、手机聊天软件（JAD或JAR格式）都是使用Java语言开发的，所以可以在大部分手机上使用，具有比较高的通用性。

但是MTK的系统需要再开发才可以支持Java，另一方面MTK低廉的价格并不包括为获得使用Java而需要支付给Sun的使用费，手机厂商也不愿意为此提高成本，所以大部分的MTK型号都是不支持Java的。使用MTK系统的手机即使能够下载到这些提供各种精彩应用的程序，也无法使用，因为它们的编程语言根本就不兼容。更不用说为Symbian系统专门开发的SIS程序，更不可能在MTK的手机上使用。

MTK手机在扩展性方面存在的这个问题，造成除了本来预装在手机中的各种程序和应用，基本是无法增加其它应用的。但是，目前一些为MTK或手机厂商提供解决方案或软件开发的第三方厂商，已经开始尝试提供一个类似中国移动“移动梦网”的咨讯平台。这个咨讯平台被预置到了MTK的操作系统中，用户可以通过它联网来查看并下载音乐、图书、手机单机游戏、手机网络游戏等各种应用。从功能来看，这个平台非常类似移动梦网，最大的区别是平台上所提供的各种应用都必须是第三方厂商为MTK平台专门开发的。MTK手机用户通过这个相对比较封闭的方式，解决了无法获得更多应用和娱乐功能的问题。

从Nokia宣布公司主业转型为提供网络服务，到iPhone开放自有平台允许开发者自行开发iPhone的第三方软件，再到网络巨头Google推出Android平台。这些行业巨人都不再满足单纯卖手机的收入，而是盯上了增值服务的巨大潜力。目前新推出的手机的计算性能已和Pentium大致相当，并不弱于NDS等主流掌机。除了屏幕比较小和操控性不好以外，手机并不比掌机或PDA等手持设备有很大差距。用户可以在手机上体验到的应用和娱乐越来越多，可供选择购买的内容和消费的意愿也越大。

MTK这个从中国本地成长起来的产物，也正在进入这个市场，只不过积极推动这方面业务的是第三方软件开发商而不是联发科技。随着MTK的出货量提高，相信这个平台覆盖的用户会越来越多，影响力也会越来越大。联发科技本身也是提供VCD、DVD解码芯片的公司，可以说是国产DVD机打败洋品牌占领市场的重要幕后力量。以目前的形势来看，凭借MTK的方案，国产手机在2008年里很有可能继续扩张，占领更大的市场，未来有可能形成DVD播放机目前的独霸市场的趋势也说不定。

找的是一家和自己合作很多的设计室，跟它提出要求，指出自己需要设计一款怎样的新手机，这个设计室会找到展讯或联发科帮它采购，有些应用功能是芯片商系统平台里没有的，就需要设计室一起来编写。但也有时情况恰好是反过来的。品牌厂商找到联发科，然后联发科再把其中一些活外包给一些小的硬件开发厂。还有另一种情况，就是某些小的手机设计公司通过研究市场情况，根据每年手机的发展潮流设计一整套方案（包括外观），然后他们去找品牌厂商的产品经理来卖他们的这套方案。市场上不是有白手机和黑手机之说么？波导这样的白手机厂商会去找联发科，没有品牌的黑手机厂商也会去找联发科。2007年下半年国内对手机生产业务的开放后，就不存在“黑手机”一说了。

本刊记者：*这些手机设计公司、设计室，通常是如何赢利呢？*

李先生：它们持有产业链上下游的资源，在帮助手机厂商设计系统的同时，一些设计公司还在制作类似“百宝箱”的网络平台，将这套系统内置在手机中，除去手机的设计从厂商处盈利外，利用这个平台还可以从用户身上进行再次收费。不过手机设计公司自己去开发软件、游戏，投入都不是那么容易的，所以他们还要依赖其他的软件开发企业。总之是一个相对复杂的产业链。2007年放开后，才出现了这种平台概念，因为市场占有率高了。2007年基于MTK系统的手机出货1000多万台。如果你能做到一次定单达要求定制一两百万部手机，你可以去找联发科，几万、十几万部的小单联发科这样规模的企业就不接了。它已经是一家具有相当规模的大公司了，不做小生意了。缺少推广行销渠道的杂牌手机只能去找小的手机设计公司拼单。

本刊记者：*怎么叫拼单？*

李先生：就是几家小品牌手机的定单拼成一起做成一单，目的是让一个定单凑够足够大的数量再统一定制系统。之前联想、波导都用过联发科的MTK系统。一些从来没有听说过的无品牌的手机厂商推出的手机，甚至有些假冒诺基亚和摩托罗拉手机的黑手机，也都采用过相同的系统。这种情况早已有之，只不过2007年政策放开后，发展更迅速了。另外通过电视购物的方式建立起知名度的手机品牌如酷派、金立、天语等都曾采纳过MTK、展讯或类似的国产手机平台的操作系统，后果就是造成现在手机同质化很严重，大家手机都差不多。

本刊记者：*这也是目前国内手机生产厂商的现状了。*

李先生：MTK其实在以另一种途径走现在国际主流手机厂商走过的路。如果不谈短信的话，移动梦网怎么赚钱？靠的是一个书签。所有人第一次用手机上网，大都是在手机上点击移动梦网的书签。诺基亚公司也是，他们现在转型网站，也在自己手机里置一个书签。诺基亚现在自己已经不生产手机了，都是代工，他们靠的是设计。它也是要从用户手里再赚一次钱。我们的产品在各个网站上进行推广宣传或者放置客户端，可以看到其中有1/5的用户是从诺基亚平台过来的，它的网站是非常大的来源，恰恰是它的书签起到了这样的作用。围绕MTK系统的诸多厂商其实想做的无非就是这一套东西。

结语

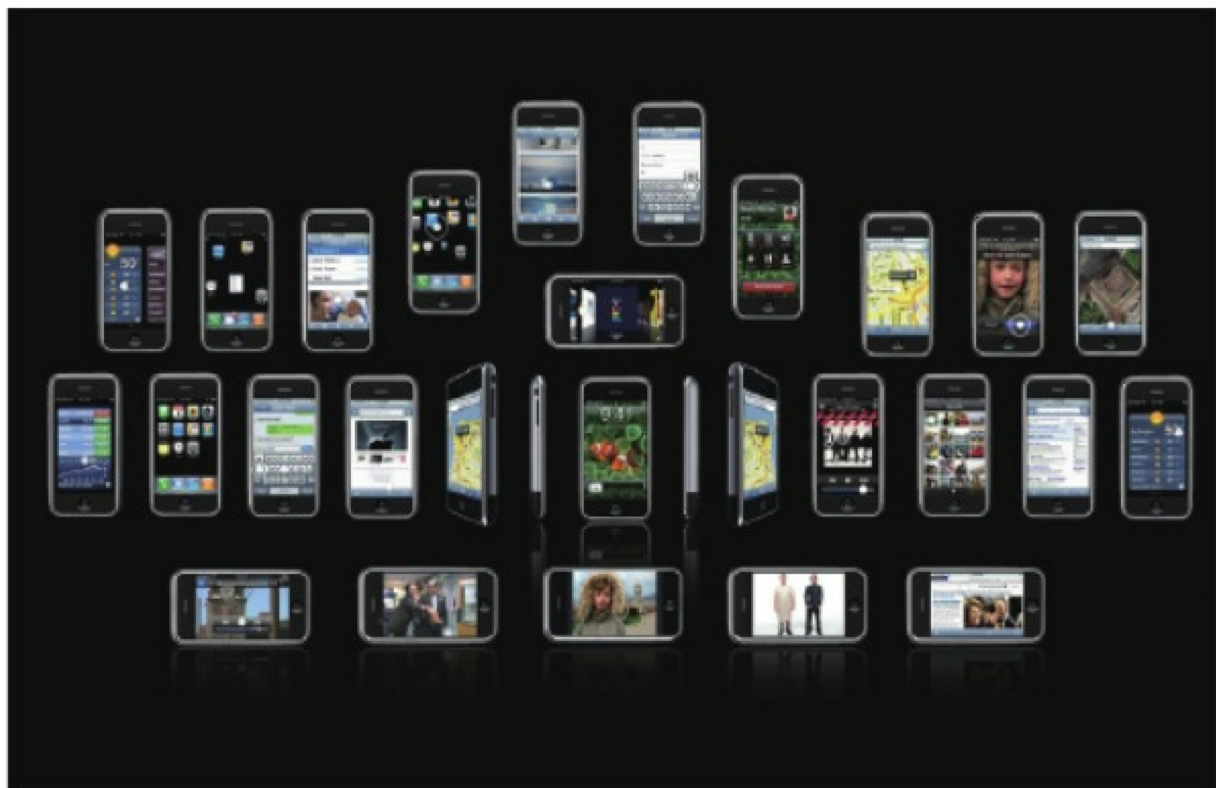
2007年11月12日，Google宣布其新推出的免费手机操作平台Android的软件开发套件SDK Beta版正式开放下载。在最初几周内产生的80万次下载中，竟有50万次来自中国。

Google的工作人员对此感到惊讶，他们想知道中国究竟有多少人在开发手机操作平台。

让我们回到本专题第一章所提出的疑问，中国手机到底卖的是什么？

是不怕丢、不怕骚扰、不怕泄密、不怕水、不怕砸、不怕辐射、不怕盗、不怕没电的“刀枪不入”的中国神话？

是能骗同事、能骗老板、能骗妻子的“商务精英”的谎言器？



从某种意义而言，iPhone卖的不仅仅是一个外观，它卖给人们的是一种更美好的生活方式

还是“巅峰气派”“君子风范”“睿智天下”和“荣华金尊”这样不知所谓的广告泔水？

还有人说，卖的是低廉的价格。我们国产手机在如此低的价位下，还能让用户享受到双卡双待、GPS导航和验钞机及望远镜头功能。

如此低的价格，带来的是低质的外壳加工，是低质量的电容、电芯，低质量的显示屏和摄像头。还有超低质量的售后服务，还有来自国内用户的低口碑。

它卖的到底是什么呢？或许是一种失望吧。它搅乱的只是国内的手机市场，也只能使国内用户对整个国产手机的诚信度进一步失望。

我们在前一章中对联发科以及MTK的Turn-key体系进行了完整的介绍。有读者可能会说——我不觉得这一整套系统有什么不好啊？没错，无论是联发科还是展讯的系统，对于国产手机的产业链所提供的是一个不断完善着的工具。错不在工具，错在当所有有条件没条件的厂商都把它当作当作从国内市场敛财的工具时，一切就会有问题，而这些问题已经彰显出来——广为人们所诟病的手机电视购物就是其最清晰的写照。当国产手机业不能出售良好的服务和技术创新，而只能靠坑骗消费者来发展时，这个行业就谈不上有什么未来。民族产业几个字，不提也罢。

鲁迅先生说，地上本没有路，走的人多了，也便成了路。不知怎么，在制作这个专题时，笔者常常联想到这句话。在这时想到这句话，总有一点黑色幽默式的暗示：似乎中国人总是爱在没有路的地方走出自己的路——这也是在国际大环境下想要快速发展所带来的不可避免的问题。不知道什么时候我们中国的手机产品也能走阳关大道，走高速公路。

联接：关于联发科和展讯

联发科

“联发科”全称台湾联发科技多媒体芯片提供商，MTK则是其英文名MediaTek的简称。

联发科技是IC设计公司，自1997年成立至今已有11年，主要研发资源投入于开发数字多媒体高阶整合IC晶片，目前已名列全球IC晶片设计的主要厂商之一。产品布局包含全系列光储存晶片组、高阶数字消费晶片组、无线通讯晶片组及数字电视晶片组等。

就光储存领域，联发科技领先全球推出包含CD-ROM、DVD-ROM、DVD-Player、CD-R/RW、Combi、DVD-RW等相关控制晶片组。高阶数字消费领域，包含DVD Player、DVD-Recorder等皆维持全球第一的市占有率。无线通讯领域，含括低阶至中高阶GSM/GPRS晶片组及完整软体解决方案，已突破每月出货400万颗。联发科技目前员工总人数1000人。其中研发团队占80%以上的比例。公司成立至今，已连续8年荣获新竹科学工业园区管理局授予创新产品奖。全球专利申请及获核准件数亦已大幅提升，成为台湾省IC设计同业当中科技财富创收最多的公司。素有台湾省“股王”之称，位列全球第七大IC设计公司，2007年第二财季净利润折合19亿元人民币，其中手机芯片业务盈利占总利润的50%。因其拥有极富国情特色的手机解决方案与商业模式，曾被网友戏称为“黑手机之父”。目前拥有国产手机市场40%的基带芯片份额，拥有成熟GSM/GPRS/EDGE方案。2007年该公司以3.5亿美元收购老牌IC厂商ADI旗下的Othello和SoftFone手机芯片生产线相关的有形、无形资产以及所属设计团队。

展讯

“展讯”全称为展讯通信有限公司，致力于无线通信及多媒体终端的核心芯片、专用软件和参考设计平台的开发，为终端制造商及产业链其它环节提供高集成度、高稳定性、功能强大的产品和多样化的产品方案选择。该公司成立于2001年4月，目前在美国硅谷、圣地亚哥和中国的上海、北京、深圳等地设有分公司和研发中心。展讯自成立以来，始终坚持自主技术创新，以其长期积累的无线宽带技术、信号处理技术、IC设计技术、软件开发技术和经验，为无线通信终端制造商提供全方位的技术解决方案，包括新一代的专用基带芯片、多媒体芯片、射频芯片、协议软件和软件应用平台等。

展讯的产品支持多标准的宽带无线通信，包括GSM、GPRS、EDGE、TD-SCDMA、W-CDMA、HSDPA、HSUPA以及未来的无线通讯标准。P

醉翁之意
——百度的即时通讯软件野望

■本刊记者 冰河



即时通讯软件无疑是中国最具有用户忠实度，也是最具有拓展商业价值的领域。凭借那只胖乎乎的小企鹅，腾讯从中国互联网行业第一波浪潮开始，无论风吹浪打，始终坚强屹立在潮头最前线，随后Q币、QQ秀、QQ空间不断推出，彻底稳固了腾讯在行业中的地位。如果没有QQ这个绝大多数中国网民每日上线都必须打开的工具，相信现在也没有“大回响、大影响”的QQ门户网站。数千万即时通讯软件用户的巨大忠实度，使得马化腾可以毫不犹豫地向着他想前往的领域进军。

并不是只有马化腾明白即时通讯软件的价值所在。中国互联网十多年以来，已经有太多的新名字出现在这个领域：MSN、网易泡泡、搜狐搜Q、朗玛UC、雅虎通、UU通、LAVA-LAVA、SKYPE……从文字到语音，再到视频，即时通讯软件领域城头不断变幻旗帜，但其中的帅旗——尽管很多人都不愿意看到这个景象——依旧是腾讯不倒。而那些曾经让人希冀一时的新来者，都慢慢失去了原先的光彩。MSN尽管拥有微软这个强大后台，但依旧只能在上班族中占据一定的市场；雅虎通随着雅虎中国的不断风波而慢慢沉沦；王志东的LAVA-LAVA最终转战更加细分和专业化的社区即时通讯工具；朗玛UC被新浪收购后摇身变为新浪UT，专注于语音通讯领域；SKYPE则受制于电信方面的种种因素限制，至今在笼中跳舞。总之，这是一个充满吸引力的领域，也是一个过于艰难的领域，如今敢于再向虎山行的勇者，都需要有足够的信心和实力。


百度CEO李彦宏

所以，当2008年2月29日，百度要做即时通讯软件工具的消息传出之后，才会引起如此高度的关注。各个社区论坛里都在打探如何下载百度即时通讯软件的帖子，前往百度贴吧要求参与内部测试的申请占满了当天的大部分页面。就连病毒也跟着来凑热闹，一款借助“百度新聊天工具”名头诱人点击的病毒，在3月初也小小流行了一把。无论是对于广大网民还是IT业界人士来说，这都是一个足够分量的竞争者登场。内测的第一天，百度CEO李彦宏也迫不及待地在其个人博客上宣布：很快大家就可以一起High了。

这款引得四方瞩目的即时通讯软件工具，叫百度Hi。

大象跳上了天平?

百度的登场无疑是即时通讯软件领域的大事件，不过与以往不同的是，百度推出即时通讯的消息源头一直不是百度官方，而是来自一些无法证实的“百度内部人士”。更有意味的是，虽然外界对于Hi的讨论热潮一浪高过一浪，但身为主角的百度对于High的言论却至今保持缄默。对于来自各方面媒体的相关采访要求，百度方面也一直婉言谢绝，不承认也不否认。但从本刊记者在事发当天向百度员工的私下求证中得知，这已是个众所周知的秘密。早在2月20日，百度已在其官网招聘页面上公开发布了招收即时通讯软件产品经理、软件研发工程师等多个即时通讯相关职位的消息，正是从那时起，百度要进军即时通讯软件的消息才不胫而走。而在2月29日凌晨，百度北京总部则正式在内部放出了“百度Hi有奖抢‘鲜’体验”的内测通知易拉宝，以吸引天亮后上班的员工积极参与相关产品的体验。可以说，不管成功与否，百度已经展开了动作，这已经是个事实。百度挺进即时通讯软件领域已成定局，唯一不能确定的就是，百度到底什么时候公开宣布这个消息，又什么时候让产品与公众见面。

不过不得不承认，百度这种犹抱琵琶半遮面的大牌明星姿态，让百度Hi从一开始就在网民中具备了足够高的期待，这无疑是非常高明的“无为”营销手段。


腾讯董事会主席兼CEO马化腾

在业内人士看来，百度的行为是其对中国即时通讯软件市场具有足够信心的佐证。根据2007年末发布的年度中国互联网调查统计数据显示，目前中国的即时通讯市

场规模已达到47.5亿元人民币。预计到2009年，这一市场规模将达87.6亿，年增长速度超过30%。

但无法否认的事实是，即时通讯市场虽然足够庞大，却是一个门槛足够高的领域。已成气候的腾讯QQ目前占据了国内将近80%的即时通信份额，这使得腾讯2007年第三季度的营收达到10亿元，成为国内互联网公司中最能赚钱的一家。而腾讯之外，新浪、网易、搜狐、阿里巴巴等巨头也都拥有自己的即时通讯软件，加之来自国外的Google、MSN、雅虎通、SKYPE等，虽然市场份额根本无力挑战龙头老大腾讯，却也都有自己的一亩三分自留地。这个屋子里已经有了太多的人，留给新来者的机会并不多。


腾讯Q吧

即时通讯市场这种先到为王的局面与即时通讯市场的需求特性有关。众所周知，最早出现在中国即时通讯软件市场的并不是腾讯，ICQ在早年的互联网用户中也曾是一个时髦的玩意，QQ的前身OICQ也说明了它不是最先进场的竞争者。但即时通讯软件应用的本土特性和雪崩效应让当年的QICQ迅速做大，立足本土的研发技术团队可以针对用户的各种需求第一时间推出新版本，而有了用户良好口碑之后，OICQ迅速以蠕虫病毒般的效应迅速蔓延（同样，如果口碑不佳，也同样会迅速让已有的用户流失，这就是“雪崩”效应）。从此之后在缺乏对手的情况下，马化腾轻松拿到了他的第一桶金。而即时通讯软件只有获得最广泛的使用之后，其通讯价值才会更加深入体现出来，也才有可能做到及时沟通。所以对后来者来说，这注定是一个难以改变的市场格局。当占据第一位的QQ拿走了80%的市场份额，放弃QQ意味着你将可能和80%的人失去联系，而不放弃QQ的话，又有多少人愿意打开2个以上的即时通讯软件工具来占据自己的系统资源呢？所以很多人认为，百度Hi的到来，并不能改变即时通讯市场的已有格局。

不过，百度内部对于这次冒险倒是充满了信心。在参加“百度-金山在线杀毒中心”的发布会现场，本刊记者向百度内部人士进行了解，得知从一开始，即时通讯就被百度内部定位成为企业级的战略产品，百度Hi的内测正在有条不紊地进行，而原负责百度贴吧的百度产品副总裁俞军正式被委以发展百度Hi的重任。作为2003年上线的新产品，百度贴吧在4年内即在国内诸多网络论坛社区中脱颖而出，成为继百度网页搜索、图片搜索两大核心产品之后，为百度贡献流量最大的频道（占百度总流量的8%），这在一定程度上证明了百度对于新产品拓展的实力。

那么，百度与腾讯的全面战争是否已经不可避免的到来呢？这还不是一个定论。

百度与腾讯的战争猜想

其实百度与腾讯的碰撞并不始于今日。虽然二者一个是中文搜索引擎的王者，一个是中文即时通讯软件的老大。2006年7月份，腾讯CEO马化腾还高调出席了百度最高级别的年度盛会“百度世界”，并与百度CEO李彦宏现场对话，这在外界看来是两家巨头友好相处的表现。但即使时光倒退几年，这二者之间就已经不再是一片和风细雨。李彦宏和马化腾都清楚彼此的优势和布局，凭借各自的核心平台（搜索引擎和即时通讯软件），百度和腾讯都在尽可能扩张自己的新地盘。凭借QQ，腾讯已经大举进入游戏、资讯（QQ门户等）、互动（Qzone、QQ秀等）、电子商务（拍拍、财付通等）、下载（超级旋风）、搜索和无线等领域，并力图打造它计划中的“完全在线生活”。另一方面，依托搜索业务和贴吧社区的巨大成功，百度从2006年开始大力强化社区建设，逐步向空间、圈子等基于用户个人的领域渗透。在2006年风靡中国的“超级女声”热潮中，腾讯社区和百度贴吧的碰撞就已经彰显了二者直接竞争的到来。

毫无疑问，李彦宏和马化腾采取的是同样的战略，即依托各自的优势核心平台，聚合多种互联网应用服务。简而言之——社区化，这是当前中国互联网业界都非常热衷的一个方向。所不同的是，腾讯是通过即时通讯软件切入社区化，而百度是希望通过即时通讯来强化其社区战略。“百度的即时通讯是百度社区化的一个步骤，是百度不断完善全面互联网服务商战略上一个不小的步骤。”百度内部某人士在本刊记者连番追问之下，终于透露了一丝李彦宏的意图。以百度现在的搜索用户规模，他们之间的相互交流沟通是巨大的，所以他们才会选择了百度贴吧。但逐个发言的模式显然还不够迅捷直接，当他们需要聊天的时候，腾讯就成了他们的第一选择。百度的社区越火爆，百度为腾讯贡献的用户就越多，这是百度不愿意面对却又不得不面对的痛心事实。因此，“做即时通讯根本不是能不能成的


腾讯QZONE


百度空间


百度贴吧

问题，就算只为了肥水不流外人田，做即时通讯也是应该的。你看看新浪、搜狐、网易都有自己的即时通讯工具，凭什么百度就只能靠QQ让用户在百度的地盘上沟通？”

腾讯QQ无疑为所有的后来者筑起了一座足够高的竞争门槛，不过我们这个时代，一家独大的场面已然不是用户所愿意看到的局面，无论是电信的变迁还是能源企业的拆分，都说明了这个潮流。所以百度即时通讯的出现才如此让人激动，而且相对于其他竞争者，百度更具备打破腾讯“垄断”的实力。因此，在双方的碰撞不可避免之际，很多人就断言百度即将挑战腾讯老大的地位，不过从目前看来，这还只是一厢情愿的幻想。

闷声发大财?

百度对于Hi的异常低调让人诧异，很多人都认为这不过是百度吊网民胃口的一种手段而已。参考近年百度在其他领域的表现，从门户到视频，从游戏频道到电子商务，一年前成功进军日本，加上刚刚推出的“百度-金山在线安全中心”，一贯专注于搜索业务，自诩要做成“全球最好的中文搜索引擎”的百度似乎不再满足于中文搜索业务的独大，一幅全面出击的架势。

但从推出诸多业务的表现来看，百度并没有大干一番的足够动力。财经门户历经股市高峰低谷至今仍处于不愠不火的状态；海外搜索业务干脆封禁了国内用户的IP；进军视频领域更多的处于参考市场优势网站的状态；而诸多新业务都未能登上百度的首页，至今依旧保留为网页、图片、MP3的传统设计样式，这在一定程度上暗示了百度对于新业务拓展的态度：做，但是不声张，更不指望做多大。

“差异化，这是目前所有互联网企业致力做到的服务特色，百度也不例外。”百度方面这样对本刊记者透露。无论是杀毒、搜索等服务应用模式的拓展，还是游戏频道的上线，至少在搜索领域之外百度从未想与传统优势门户网站发生正面冲突。在参考酷6网，进而与优酷结成战略伙伴后，百度自己的视频业务也已经变得不再重要。那么如今满城风雨的百度Hi，是不是百度的下一座金山呢？我们不妨看看这个“Hi”。

根据网络已经公开的资料显示，“Hi”在界面上同腾迅QQ和微软LiveMessenger差异并不大，但它关键在于巧妙地将百度现有的一些王牌产品——比如贴吧、空间等系统地聚合在一起。这样的设计说明Hi的定位不同于腾讯依托平台的拓展。百度内部某人士如此诠释Hi的意义所在：“腾讯由内向外，而我们这是合纵连横。腾讯以点对点的沟通为主，而百度则以搜索为中心信息共享拓展为主。Hi的出现只是加强了百度业务的聚合力，但与腾讯的模式不一样。有竞争是一定的，但不仅仅局限于腾讯，搜狐、新浪也都有相关的服务内容，怎么就一定要把百度的对手摆成腾讯呢？”


百度安全中心产品发布会现场

显然，百度做即时通讯，更多的意义在于整合产品，在即时通讯市场打下一块江山未必是其主要目的。百度旗下产品很多，贴吧、知道、百科都已经非常成熟，通过即时通讯可以更加便利地整合这些产品，让用户方便使用，即时通讯也就成了一种客户端版本的百度业务展示平台。从目前即时通讯软件市场来看，其未来主要有以下两大方向：其一是专业化，即依托互联网专业社区的建设，部分专业化网站或社区服务企业进入即时通讯市场，丰富自己的服务内容。阿里巴巴旗下的贸易通和阿里旺旺就是典型的例子。其二是进行优势资源再配置，即通过网络社区与即时通讯的相互渗透，丰富完善用户体验，开发更多应用内容。腾讯QQ走的是这条路，如今百度不过是重复而已。只是他们二者都有自己的资本，这才是最重要的。

共赢？最好的期待

中国互联网产业如今已经达到了过去难以想象的高度，网民的数量全球第一，他们拥有丰富的应用需求。单纯的浏览新闻、收邮件已经是过去式，博客、视频、网游、交友是他们的最新需求。所以仅仅在某一领域称王，已经不足以让现在的互联网精英能够笑对未来。如何留住用户，并让用户贡献出更多的实际收益，这才是开发中的百度Hi最大功效，也是百度近年所推出的多种产品的真正意图。没有足够的应用业务，仅仅有整合的平台，无疑只是剃头挑子一头热。

因此，百度Hi，或者腾讯搜搜，都不过是李彦宏和马化腾在各自圈子里的太极拳而已。虽然目前不敢断言他们未来是否会发生全面竞争，但可以确定的是目前中国互联网市场还有足够的金矿等着他们努力去挖，短期内他们还难以产生真正的交集。当然，对于中国网民来说这是一件好事，毕竟无论远近，合作或者竞争，都只能让中国网民享受更好更优秀的互联网生活。P

网络生活助人乐，打破藩篱来协助

——P2P在远程桌面共享与协助中的应用

■贵州 冰河洗剑

网络生活，精彩非凡，视听娱乐，聊天下载，总有道不尽的乐趣。尤其是各种P2P类软件的出现，使得普通的上网者与网络的联系更加紧密——取己所需时，也为网络贡献一份力量。“人人为我，我为人人”，一度成为网络资源共享的口号。随着网络技术的发展，网络贡献已不仅仅是提供数据上传那么简单，而“我为人人”的P2P，也开始更加提倡人力技术资源的共享。

提供远程桌面共享与协助，开始成为P2P软件发展的一个新方向，而由此带来的网络生活，也让彼此变得更加贴近和紧密……

上篇：“英雄救美”——MM电脑远程除毒记

MM的求助，我总是乐于第一时间回应。感染病毒、启动缓慢、频繁死机等，问题总是不断，但总算借助网络远程控制，能让我省却很多麻烦。特别是利用远程控制，千里之外遥控操作MM的电脑，弹指间，让一个个问题灰飞烟灭，颇显我的“高手”风范。不过，自从MM更换了网络之后，我虽为高手也常为网络问题无法实施远程协助而头疼……

一、无奈的“远程桌面”

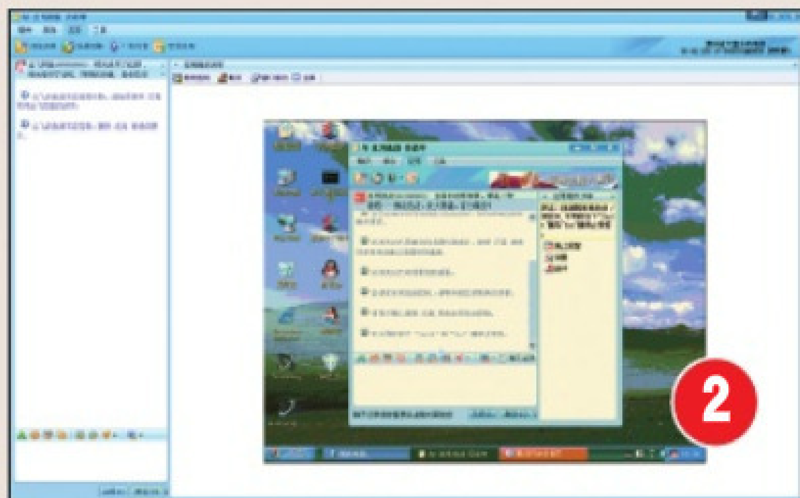
MM现在用的网络好像是铁通还是其他的，反正没有一个公网IP地址，再加上MM是与其他同事多人路由共享上网，因此让我用得很顺手的远程桌面控制失效了。而QQ也常被防火墙所拦截，再加上电信铁通之类不同网络的阻隔，使得QQ的远程协助也常被阻断，或者是操作控制反应速度奇慢无比。于是我不得不另寻它法，解救MM，重拾高手称号。

Windows XP远程桌面与网络限制

“远程桌面连接”是Windows系统自带的一个远程控制工具（图1），它的作用非常大，比如在家中操纵办公室的电脑进行远程办公，或者利用远程控制帮助异地朋友解决电脑问题等。然而“远程桌面连接”的使用对网络有一定的要求，被远程控制的电脑必须有一个公网的IP地址，并且打开远程控制端口，才能让控制者顺利连接控制。如果被控制的电脑安装了防火墙或者处于局域网中，将无法直接进行连接。必须对防火墙进行设置，或在路由器上作端口映射，才能顺利地进行连接。



往往由于受网络环境或权限限制等各种原因，许多用户无法修改防火墙或作端口映射操作，使得远程桌面连接很难得以实现。因此，要进行远程控制，只有借助一些可突破网络环境的第三方远程控制软件，比如专门的VNC软件、QQ的远程协助功能等（图2），就能突破内网的限制，但控制速度比较慢。



二、打破藩篱的P2P

“P2P？”当我将突破网络限制控制电脑的“CrossLoop”发送给MM时，MM很疑惑，“你说的就是我常用来下动画的BT和eMule？还是看电影的PPStream和PPlive？”

一提到P2P，往往大家想到的都是BT、Emule之类的共享下载，或者是利用P2P技术的网络电视软件，其实P2P的用途远不仅如此。所谓的P2P，就是“Peer-to-Peer”的简称，也就是通常所说的“点对点”，或称为“对等联网”。

提示：

如果你希望控制别人的电脑，那么应该选择“加入”选项页；如果你希望共享自己的桌面给别人，那么应该选择“主机”选项页。

P2P的实质，就是实现网络上的两台电脑直接连接，形成相对独立于服务器的一个对等网络连接。P2P下载或P2P网络电视也是利用P2P的原理，不再仅仅连接到服务器去浏览或下载，而更注重用户之间直接互相交换文件和数据。



既然能实现对等网络的文件数据交换，为什么不能实现远程桌面与协助呢？CrossLoop就是一个远程桌面和协助的P2P软件，它可为网络上的任意两台电脑建立连接，采用P2P技术直接在两台电脑间传输数据，实现远程桌面与协助。

“CrossLoop v2.1”（下载地址：http://www.crossloop.com/ipage.htm?id=download）的安装非常简单，MM无需我的指点，也能傻瓜化完成安装。在进行远程控制前，还需要MM做一件事——登录后，在软件界面中，选择“共享”选项页，在这里可看到一个“访问代码”（图3）。先让MM在“共享”选项页中点击“连接”按钮，稍等片刻，即可连接上CrossLoop的服务器了（图4）。连接上服务器后，MM只需将访问代码告诉我，然后就大可坐在电脑前，做点修修自己指甲之类的事情了。

CrossLoop的P2P资源共享网络

CrossLoop可免费使用，无需进行账号注册。但软件也提供了免费注册账号，可到“https://www.crossloop.com/createaccount.htm”网页免费创建账号，也可点击软件界面上的“创建账号”按钮，输入一个E-mail地址，设置姓名、昵称及登录密码，点击“Register”按钮，即可快速注册一个账号。注册了CrossLoop账号后，在软件界面上点击“登录”按钮，即可用账号进行登录。



免费用户与注册用户的使用功能没有区别，不过注册账号的用户可获得一个形如“http://www.crossloop.com/用户名”的博客地址（图5）。使用账号登录后，进行远程桌面控制，或共享桌面被控制，都将被记录发布在此博客上，可在登录博客后发布自己的信息、更改博客设置等。其他用户则可在博客上查看到注册用户可提供什么帮助，以及为多少人提供了帮助，或者接受了多少次远程帮助等。如果想获得此用户的帮助，可点击博客上的“Connact me”链接，发送消息请求远程帮助。对方收到信息后，可让请求方提供访问码，即可实施远程桌面控制以提供帮助了。

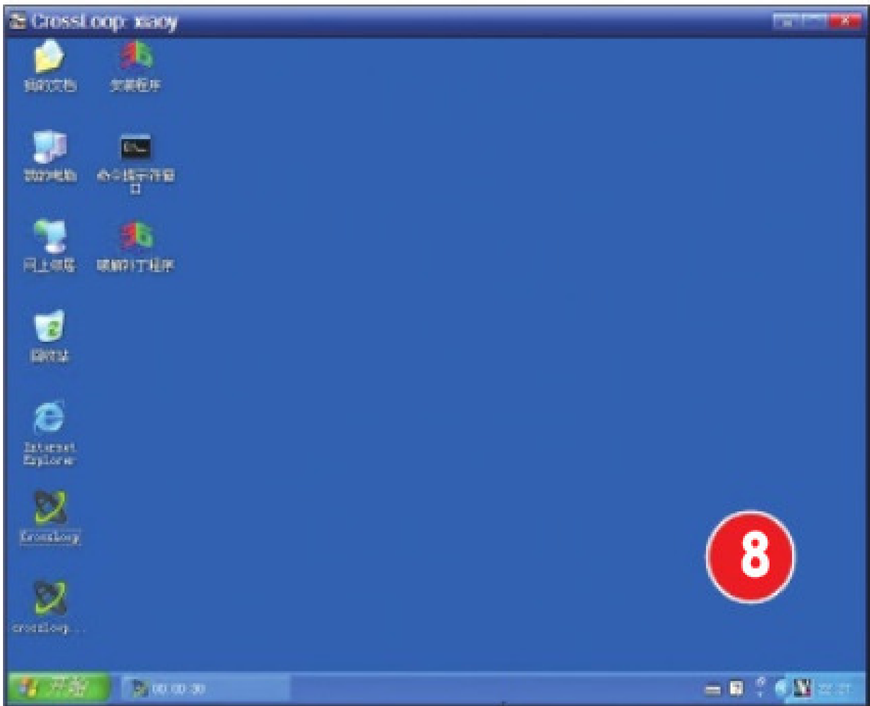
用户每次登录获得的访问码都是不同且唯一的，其他用户只有知道此访问码才能连接访问到本机上，这样既保证了用户电脑的安全，也让用户间构建了一个互助的资源网络。

三、远程操作MM电脑

得到MM的访问码，即可帮MM进行远程控制了。在软件“访问”选项页中，输入MM的访问码，点击“连接”按钮，即可开始连接MM的电脑（图6）。此时MM的电脑上将会弹出CrossLoop的提醒对话框，提示有朋友连接上MM的电脑，是否许可连接（图7）。MM点击“是”按钮，确认允许连接后，即可完全离开电脑去做别的事情了。此时我已经连接上了MM的电脑，CrossLoop打开了远程桌面窗口（图8）。在窗口中即可像在本地一样，用鼠标直接操作MM的电脑解决故障了。



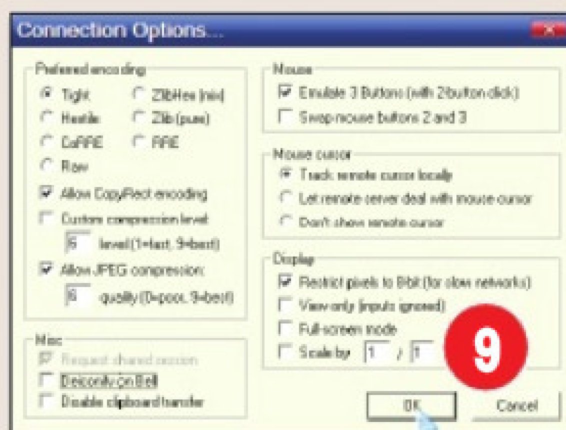




在远程桌面控制操作中，有时需要配合使用键盘输入一些命令之类的，在CrossLoop的远程桌面控制窗口中可直接输入命令。不过有时可能需要发送一些组合按键，比如要调用打开MM远程电脑上的任务管理器，查看系统进程检测木马病毒，此时需要按下Ctrl+Alt+Del组合键。不过当在控制窗口中按下组合键时，却是在本机打开了任务管理器，要打开远程控制桌面上的任务管理器，可使用CrossLoop的快捷键发送功能。在远程桌面控制窗口标题栏上点击右键，在弹出菜单中选择“Send Ctrl+Alt+Del”命令，即可发送快捷键打开任务管理器了，还可发送其他一些常用的快捷键。

在操作MM的电脑时，感觉这个小窗口颇有些不自然的感觉，于是在标题栏的右键菜单中选择“Full Screen”命令，即可将远程桌面控制窗口放大为全屏，真正感觉像本地操作一样的便捷。

提示：CrossLoop的远程桌面控制内核，实质是利用了TightVNC软件进行连接控制，TightVNC可对连接控制进行设置。在弹出的右键菜单中，点击“Connection Options”命令，可打开远程桌面控制设置对话框。在设置对话框中，可以设置远程桌面图像压缩质量、鼠标显示与控制、剪贴板复制、控制窗口全屏等（图9）。







四、传工具，杀病毒

CrossLoop远程控制的速度还是不错的，不过MM的网络服务商实在是有问题，远程控制操作起来还是有一点延迟。没办法，只好把远程桌面的画面质量调低一点了。在我的电脑上，点击CrossLoop界面左下角处的第一个“设置”按钮，在弹出菜单中选择“改变图像质量→图像质量低（速度较快）”命令（图10），将会中断连接。然而重新连接，就会感觉到控制操作速度快上许多了！

给MM检查了一下电脑，发现MM的电脑果然是中了病毒了。这个病毒还不是一般的厉害，杀掉之后过几秒钟又会再生，再杀，又再生。对付这种死灰复燃的病毒，只有动用我最常用的一个Wsyscheck的工具了。不过想叫MM上网去下载这个工具，那基本上是不可能的事情，MM总以不会下载为借口，才懒得自己动手呢！还是只有自己想办法了，好在CrossLoop本身自带了一个文件传输的功能。





保持CrossLoop远程桌面连接的状态，在自己电脑上点击CrossLoop界面“访问”选项页左下角处的第二个按钮“发送文件”（图11），将弹出文件浏览对话框。在对话框中浏览指定要传到MM电脑上的程序文件，确定后就会发起文件上传请求了。在MM的电脑上会弹出一个文件传输的对话框，显示发送文件者的名称，及文件名、体积大小等各种信息（图12）。MM点击“保存”按钮后，浏览指定文件的保存路径，就可以开始接收文件了。不过此时MM的电脑我是可以控制的，所以也无需MM动手确认接收文件，我直接自己就可以操作接收文件的。由于MM的网络与我的网络类型不一样，因此文件传输的速度比较慢，不过对于传点几MB的小文件，还是非常方便的（图13）。

提示：在结束CrossLoop远程桌面共享连接后，会弹出一个用户体验网页。用户可设置对此次远程协助的评价信息，将会被发布到注册用户的博客上，作为该用户的远程帮助记录。通过记录远程协助信息，对于组建CrossLoop的P2P人力资源共享网络是很在帮助的。



五、交换控制，让MM体验一把

MM回来了，我对MM电脑病毒的清除工作也差不多了，看着鼠标自己在桌面上动来动去，MM似乎觉得很有趣，也想来远程玩玩我的电脑。满足一下MM的好奇心吧！

于是我在MM电脑远程桌面上，点击了CrossLoop界面“共享”选项页左下角处的最后一个“交换机控件”按钮（图14），先是在MM的电脑上就弹出了交换控制询问对话框（图15）。确定后，我的电脑就弹出了CrossLoop的被连接控制对话框，确认同意连接后，我的电脑就变成了被控制端，而MM则可以远程控制操作我的鼠标键盘了。





看着MM在我的硬盘里面东点点，西翻翻的，连点儿隐私性很强的视频和图片，都被MM敏锐的目光发现了。这可不得了，得中止MM的控制，我强行抢夺鼠标控制权，点击了“共享”选项页中第三个“仅有视图”按钮，这下子MM就只能看到我的桌面操作情况，却不能控制我的鼠标与键盘了（图16）。

栏目编辑·墨雯·phair@popsoft.com.cn

P2P远程控制软件的特点

CrossLoop和TeamViewer都属于P2P类远程控制软件，它们都有一个非常明显的优点——能穿透内网，可以穿透各种防火墙或路由器的限制。只要连接控制者与被连接控制者双方都安装软件，使用时要求双方打开软件并且接受连接即可。最大优势在于，这类软件任何一方都不需要拥有固定IP地址，双方都可以相互控制，只要连入Internet即可，不受防火墙影响！

P2P远程控制软件实质是也是利用了VNC内核，但是由服务器充当了中转链接，使用得双方均可不考虑网络环境，没有任何使用限制。而VNC等内网控制软件，要求两方至少有一方有固定的公网IP地址，相比之下，P2P远程控制软件更加简单易用，适用性更广。

下篇：网络演示，巧解办公难题

最近身体不太舒服，好在公司经理大发慈悲，特批准了我几天假，让我在家休息。不过特别千叮万嘱，要把工作交托好，可别影响了公司业绩。不过公司里的琐碎事情太多，以至在家里休息时也常常被同事的铃声所打扰，好在用上了远程协助办公，让我可以坐在家中解决办公问题。

一、休假前的准备——TeamViewer的设置

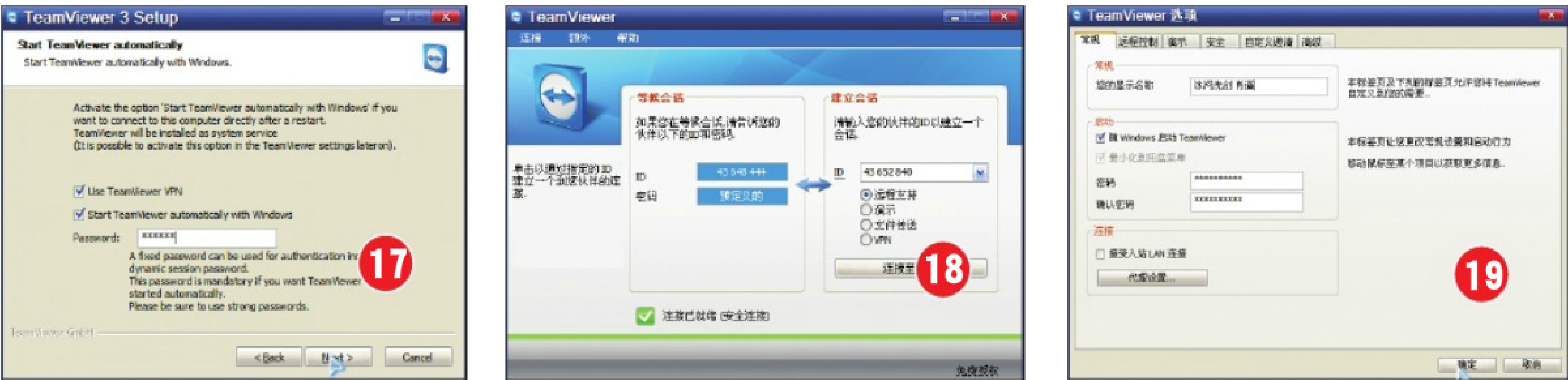
请假回家之前，我给同事安装了远程协助软件。CrossLoop用来远程解决电脑故障是非常简单方便的，但是用在办公远程协助上，就显得功能单薄了，比如需要作一些远程演示、录制协助操作、互动交流等。于是我找来了另一款P2P远程协助软件“TeamViewer v3.5”。

“TeamViewer v3.5”的界面是英文，好在网上有汉化版下载（下载地址：http://www.xdowns.com/soft/1/118/2007/Soft_38830.html），可免得同事为看不懂英文叫苦了。方便的是，“TeamViewer v3.5”甚至不需要安装，给同事在桌面上建了个快捷方式，就可以直接运行了。

不过为了防止同事误删除快捷方式，我还是进行了安装，在安装过程中勾选了“Use TeamViewer VPN”和“Start TeamViewer automatically with Windows”（图17），这样就可以在每次启动电脑时，自动打开TeamViewer，并连接到TeamViewer的专用网络中，以方便我进行控制连接了。另外，在安装时，还可以设置一个连接密码，以保证远程连接的安全性。

运行TeamViewer后，TeamViewer会自动连接服务器进入VPN网络，将会获得自动分配的一个8位数字的ID和密码，显示在界面左侧（图18）。ID是固定的，但密码是随机的，每次执行都会不同，不过密码可以在安装时进行设置为固定密码，也可以点击菜单“额外”→“选项”命令，在设置对话框的“常规”选项页中进行设置（图19）。

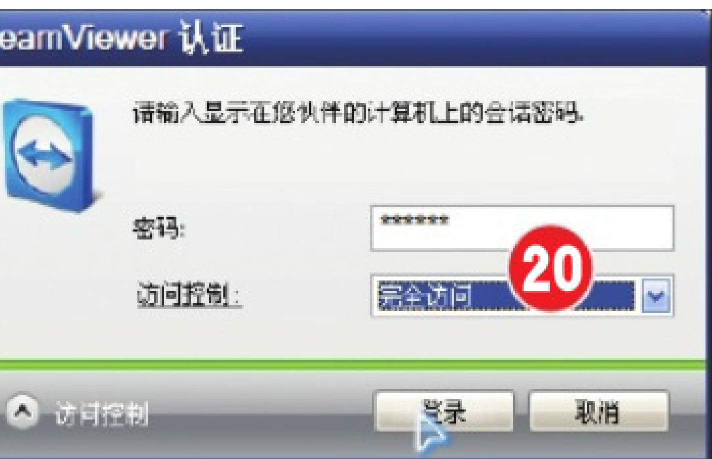
记住了同事的ID号码，给他设置了连接密码，我就放心的回家了。



二、远程协助，制作报表

不出所料，同事来电话，说是一个工作报表不会作，电话里面也讲不清楚，幸好同事办公电脑中的TeamViewer早已准备着等待我的连接。

在家中电脑上运行TeamViewer，在界面右边输入同事电脑的ID，选择连接类型为“远程支持”，点击“连接至伙伴”按钮，就可以连到同事的电脑上了。首先，会弹出密码验证对话框，输入我预先设置的密码（图20），就会自动建立连接了。连接过程中，同事都无需进行确认点击的操作。



连接上同事的电脑后，会弹出TeamViewer远程控制窗口，在窗口中即可如操作本地电脑一样，为同事演示报表的制作了（图21）。TeamViewer的连接速度比CrossLoop还要快得多，因为它的服务器设在了国内。想要远程桌面的画面质量高一些，于是点击控制窗口上方的浮动工具条，选择“查看→质量→优化质量”命令，即可让桌面显示真彩，而操作速度却基本上没有受到什么影响。



在远程的整个桌面上操作，有些碍眼了，可以缩小自己的控制范围，就让操作只有报表程序窗口中进行吧！点击“查看”

→“选择单个窗口”，在远程桌面上选择报表程序窗口，就可将控制窗口内容缩小到指定的程序窗口了（图22）。这样不仅方便操作，而且由于减少了数据传输，因此大大加快了控制操作速度。当然，也可以随时切换显示整个远程桌面。

报表操作完毕，直接点击工具栏上的“关闭连接”按钮，就可以安全退出连接了。整个远程协助操作，同事都不用动手，真是方便极了。



三、再受骚扰，客户很满意

早上的事情才弄完，下午又被同事来电骚扰了，同事很着急的说，客户代表要看我作的那个产品广告幻灯片。没办法，我只好“带病”给客户远程演示一下幻灯片了。

依然在TeamViewer中输入办公电脑ID，选择连接类型为“演示”，顺利连接办公电脑。此时的连接，与早上刚好调了个，同事和客户在办公室电脑上可以看到我的电脑桌面（图23），我在自己的电脑上打开幻灯片并进行演示，他们都能清楚的看到。当客户有什么不明白的地方时，可以通过移动演示显示窗口中的鼠标进行指示，我这边桌面上也会显示指示一个大大的蓝色鼠标。





光是进行演示是不够的，还需要伴有讲解交流。我点击了屏幕右下角的浮动控制面板上的“额外”按钮，在弹出菜单中选择“对话”命令（图24），弹出了聊天对话框。在聊天窗口中，输入文字内容，点击“发送”按钮，就可以在演示过程中，彼此进行交流沟通了（图25）。



提示：

在进行幻灯片演示时，也同样可以指定演示某个程序窗口内容，或选择演示范围为整个桌面。在浮动控制面板上的“额外”弹出菜单中，选择相应的命令，即可进行切换。



四、建个VPN，改善QQ语音

幻灯片的效果不错，客户似乎很满意，不过也提出了一小点儿修改意见。用文字交流总是不太方便，想用QQ，可是办公室电脑网关上安装了防火墙，QQ的语音断断续续的。看见TeamViewer中带了一个VPN功能，正改用来改善QQ的语音效果。

在TeamViewer中输入办公电脑ID，选择连接类型为“VPN”，确定后就可以与办公室电脑建立一个VPN网络了。在打开的VPN窗口中，可以看到本机的IP为“7.2.60.134”，远程办公电脑IP为“7.2.61.17”之类的内网IP地址（图26）。这说明，我的电脑与办公室电脑已经突破各种网络限制，进入了同一个局域网中。在局域网中，就可以突破办公电脑网关上的防火墙阻碍，语音时就非常流畅了。点击一下“测试Ping”按钮，将会Ping连接测试双方的网速。

五、小修改，快速传

QQ语音之后，明白了客户的意见，没办法，只好赶快修改了幻灯片，使用TeamViewer的文件传输功能，将修改后的幻灯片重新发给了客户。

在TeamViewer中输入办公电脑ID，选择连接类型为“文件传输”，连接办公电脑后，打开文件传输窗口。在窗口左侧是本地的电脑硬盘内容，右侧是远程连接的办公电脑硬盘文件夹。直接从左侧本地硬盘中，选择要发送的文件，在右侧窗口中浏览指定存放文件的文件夹，点击上方的“发送”按钮，或者按下F11键，即可将文件发送到远程办公电脑的硬盘中了。同样，也可以从远程连接的办公电脑上，将文件复制到本地电脑硬盘中来。TeamViewer的文件传输速度非常快，可达到网络的上限！在传输大体积的文件时，更显示出其优势。

打破网络间隔的VPN

VPN是“Virtual Private Network”的缩写，通常被称为“虚拟专网”。顾名思义，它是一种将公用的Internet网络虚拟为一个专用私有网络的技术，就如同在茫茫的Internet广域网中为用户拉出了一条专线（隧道）。简单地说，VPN就是将Internet上的两台异地电脑，虚拟到同一个局域网中，打破各种网络间隔限制，可以互相直接进行访问。

VPN虚拟的局域网中，意义非常重大，不仅可实现任意网络的两台电脑，进行文件、打印机等网络资源的共享，而且可以突破本身防火墙路由之类的限制，比如加速QQ文件传输与视频速度，加速BT下载速度，甚至可以在Internet上玩CS、魔兽之类的局域网游戏！

终于，实现了客户满意的产品效果，我这一天的休假也几乎在繁忙的工作中结束了。我似乎对P2P的意义有了新的理解——P2P就是一根线，拽着你，网络的汪洋大海里，你别想跑！……

网罗天下

■北京 fly

最近父母狂热地迷上了一个名叫《蜘蛛纸牌》的电脑游戏，犹如当年我玩“魔兽”的痴迷。他们说是怕得老年痴呆症。以前打麻将，后来在北京晚报上玩数独，再后来就玩上蜘蛛纸牌了——很痴很沉迷，而且很得意很孩子气地和我研究心得体会。我说教他们玩三国11，他们说太复杂。蜘蛛纸牌倒也是上手容易精通难，很大程度上依赖于运气，且无需复杂的操作。我又建议他们玩扫雷，那是真要动点脑子的游戏，但他们说眼神不好看着一片花。我把10年来我所见过的所有游戏过了一遍脑子，发现只有蜘蛛纸牌的确适合这些六十好几的人去玩。经常看网上有人拍得机关工作人员不作为的照片，大都没事就在电脑上玩这个。敢情蜘蛛纸牌这游戏真算得上是老少咸宜，却不知道他们有没有像我的父母一般学会了用Ctrl+Z耍赖悔牌？

神奇的红白机周边

http://pop.pcpop.com/080227/3898644.html

任天堂8位家用游戏机，又称FC（Family Computer），因外形颜色有红白两色，所以昵称“红白机”。



之所以这么郑重介绍，是因为20来岁的年轻人已经不知道这是啥玩意了。一句“小霸王其乐无穷啊”响遍大江南北，30岁左右的大约印象还算深刻。也许你可以说“想当年我也玩过XXX游戏”，或者津津乐道来句“右左下上BA”之类的，以证明自己对红白机是多么熟悉。可是当你看过这个帖子之后就会发现，你对红白机的了解还是过于浅薄。因为很难想象一个小小的红白机居然有这么多周边设备，多数人比较熟悉的也只有光线枪和键盘而已。可是你不知道上世纪80年代那会就已经有红白机的专用跳舞毯吧，也不知道有用专用的卡片来设置卡带里面人物能力的刷卡机设备吧，甚至还有卡拉OK设备，很神奇吧？看看这些周边设备，也许能勾起你尘封的回忆和快乐的年少时光。

定格动画

http://www.56.com/u83/v_Mjk5MDc0ODg

所谓定格动画（Stop-motion Animation），就是通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映，从而产生仿佛活了一般的人物或你能想象到的任何奇异角色。以前都是应用于木偶、粘土等动画片，比如很早以前的动画片《曹冲称象》《阿凡提》《神笔马良》等。后来由于太麻烦国内已经不流行了，国外倒是有几部作品，比如《骷髅新娘》和《超级无敌掌门狗》等。现如今，数码设备的普及也让很多人有了DIY自己的定格动画的想法。编好剧本，让人物按剧本摆好姿势，然后拍张照片；换个姿势再拍一张，这样拍得几百甚至上千张照片；再将它们按剧本顺序连在一起做成视频，就成了一个最简单的定格动画。说着简单，工作量可确实不小，但用于自娱自乐倒是蛮开心的。以前本栏目也推荐过一个国外定格动画作品，这次的视频就是一个国人制作的。看过之后，也许你也有制作一个短小而搞笑的定格动画的冲动呢。



宝石拼图

http://www.funny-games.biz/around-the-world-in-80-days.html

游戏名字叫80天环游地球，听起来颇唬人，其实就是个类似MSN宝石拼图的游戏。MSN的宝石拼图单机版叫Hexic Deluxe，可不是免费的，所以喜欢玩这类游戏的朋友不妨试试这个Flash游戏。和MSN的那个相比玩法一致，不过既然游戏取名80天环游地球，估计游戏共有80关，自然是要抓紧时间玩了。游戏剧情是玩家在全球各地游览，每地会停留几天，每天都要找齐一样道具。这些道具被拆开分散在宝石中，只有在游戏中迅速将它们落到底层方可取出，所有道具攒齐即可过关。如果在规定时间内未能达成目标，就算耽误了一天，若以后不能靠分数把时间追回来，那肯定就要输了。



3人+4天=诺曼底登陆

http://www.56.com/u47/v_MjkwMzk1MDg.html

看到标题也许你首先想到的是计算机的魔力，而我看到这个标题却先想到了《魔兽世界》里诸如“5人

黑龙”一样的视频——比着谁用的人更少、时间更短。好在3人+4天只是个“标题党”，从视频中看可动用了不少人——搭架子的，举摄像机的，送茶水的。4天也只是说说而已，也许指的是拍摄+后期合成，估计前期策划就要好几个月，4天的成果也就是短短几十秒的片断而已。这么说也许有些吹毛求疵，这段视频的确让我们看到了计算机在电影特技和视觉效果方面的神奇应用，几乎是无所不能。



更进一步说，要是肯多花上几天（月？），也许连这3个人都不用了，直接3D建模合成大活人。3个老外拍出诺曼底登陆的千军万马场面，无论用什么软件合成，我相信至少有两个功能是咱们常用到的——Ctrl+C和Ctrl+V。忽地想起以前有个新闻，大约是说几个农民叔叔用DV拍电影的事。我想要是他们也能熟练掌握相关的计算机技术，拍个赤壁之类的应该会很好看。

一款魔兽争霸的网页游戏

http://www.webgame.com.cn/wow/index.htm

一个网页游戏，因为采用《魔兽争霸》的背景和人物，所以稍稍关注了一下。玩过《魔兽争霸》的玩家肯定对界面非常熟悉。主要是右下角，地区移动主要是去各个练级区域的，注意难度等级；地区探索就是找点怪物打打练练级，要注意右上角的行动间隔时间；玩家PK、查看背包、道具店、武器店、拍卖所就不多说了。其中武器店需要注意，武器和防具算一类，不能叠加，也就是说买最好的那个就行了。装备合成也很简单，就是把杀怪得到的武器和道具炼化提升一下，注意有失败几率；



公会查看主要是查看、建立、设置、退出公会用的。任务部分是挣钱和升级的好去处，大量的金币都是通过做任务得到；属性附加就是在每次升级后提升力量、敏捷和智力点数；技能附加就是在每次升级之后学习技能，能学到的技能和你初始选择的英雄有关。准备差不多以后，先点“任务”，看看需要你杀什么。如果不满意，点“放弃”会刷新一次。选好任务后看清楚任务目标，然后点“地区探索”，从怪物列表中选好干掉即可。战斗也非常简单，右下角点“技能”，注意有CD，初始情况下硬打也没啥大问题。游戏上手并没有太大难度，但想玩好怕是要花钱不少——人民币，不是游戏币。

精英防御

http://www.funny-games.biz/elite-forces-defense.html

听名字挺唬人，其实是个另类的塔防游戏罢了。游戏设置比较复杂，塔就有9种：冰塔（Ice）可以减速、英雄塔（Hero）可以从英雄那里获得额外的攻击力、光塔（Light）射速快、能量塔（Energy）射击威力最大但攻击力上下限差别太大、火塔（Fire）具有AE能力、毒塔（Poison）附加DOT伤害、生命塔（Life）攻击力不错且输出平稳、地塔（Earth）附带溅射伤害、风塔（Wind）是对空的一把好手。每种塔本身还可以升级，同时还能针对对空、对敌、对特殊进行强化。游戏中还设置了一名英雄。一开始他/她蹲在终点位置（根据游戏难度不同，起始点位置会有调换），按W、A、S、D控制英雄四处走动，英雄本身可以升级武器和装备。一开始武器是随机的，打穿某个难度可以解锁其他7种武器，攒够钱就可以装备上，还有给武器加特效的3种装备。最后要提醒的是，飞行的敌人可不是顺着路走，而是直接从起点飞到终点，注意塔的摆放位置。



Flash MMORPG

http://www.funny-games.biz/sherwood-dungeon-mmorpg.html

这个游戏很奇特。首先它有点龙与地下城感觉的RPG，其次它是个网络游戏，最后它居然是个3D Flash游戏，也许是现在的技术突飞猛进了吧。进入游戏后，输入名字，选择角色的种族、形象、职业，然后就可以玩了。很简单，无须客户端，只要能上网就可以玩。大约是里边涉及到PVP成分，所以不太欢迎13岁以下的儿童。←、↑、→、↓4个键是跑动方向，按住Ctrl键是攻击，按住Ctrl+Shift是防御——看起来意义不是很大。游戏似乎没有采用纸娃娃系统，你打到的装备只有放在类似快捷栏的地方才算装备上。这点千万要注意，尤其刚开始的时候有个副手装备在背包里，最好先装上。刚开始玩家比较脆弱，非常容易被怪物干掉，另外也有被其他玩家杀掉的危险。周围杀杀蜘蛛换换装备，快死的时候跑开就没事了。由于攻击操作稍有不便，其他人想杀你也不会死追不放，不过就算死了也没啥损失。





比尔大叔的魔术——深入挖掘Vista的新功能

■广东 GZ

关键字：Vista虚拟文件夹、媒体库、光盘刻录

尽管不如用户期望的那样巨大进步，Vista仍然拥有不少全新的系统特性，这些都是比尔大叔想要推广给用户体验的。然而这些Vista独有特性具有显而易见的双面性，开始时WinXP系统用户会发现非常不适应，正如魔术一旦不能吸引人，就成了无聊的把戏。实际上比尔大叔用心良苦，用户们可应该好好利用。

大海里也能捞针——虚拟文件夹

笔者并不是勤劳的人，文档文件夹里各式文件数以千计，一旦需要用上一张图片，就得去文件的大海里捞针，不管是挨个文件查看还是按文件类型搜索都是颇费时间的事，常常幻想系统能自带文件整理功能，Vista的虚拟文件夹终于使“懒人有懒福”这俗语成真。

Vista正式发行的版本取消了通过开始菜单访问预定义虚拟文件夹的做法，避免了Windows习惯用户的概念混淆和操作困扰，也同时使得许多Vista的用户“错过”认识虚拟文件夹优点的机会。对于勤勤恳恳在传统文件夹中分类整理不休的用户，比尔大叔不免要急得大喝一声：已有虚拟文件夹又何必反复搞那些劳什子？省下时间吃根棒棒糖顺带欣赏下Vista的优越性不好么。好吧，如何自定义出无需整理工作的虚拟文件夹，以省下吃棒棒糖或欣赏Vista的时间呢？

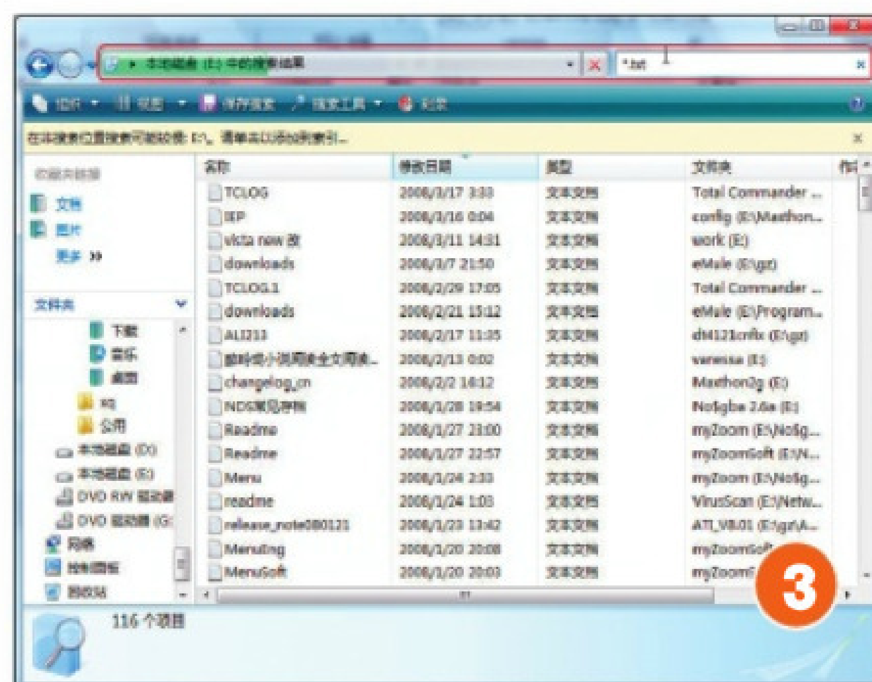
一、自己的虚拟文件夹

打开Vista安装硬盘分区中的用户文件夹，在用户文件夹的“搜索”子目录下，那些蓝色放大镜图标的文件夹也就是Vista预定义的虚拟文件夹（**图1**）。

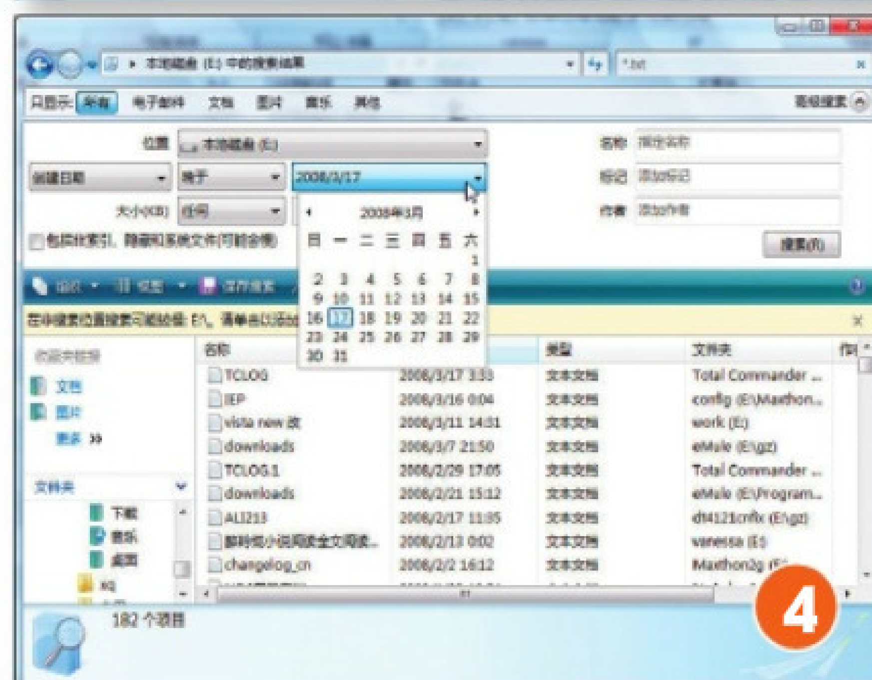


不妨先在真实文件夹中建立几个新文件，例如在“文档”下拷入test.txt，“图片”下拷入test.jpg等，然后双击打开名为“最近的更改”虚拟文件夹，会发现刚才拷入不同文件夹的测试文件同时出现在文件夹中。也就是说此虚拟文件夹内容是符合命名条件的文件集合，这个内容是实时动态更新的，但并不占用任何实质存储空间（**图2**）。

仔细观察系统预定义的虚拟文件夹，会发现它的内容其实是搜索后的结果，因此用户利用搜索功能也可以定制自己的虚拟文件夹。假设用户希望随时查看硬盘E分区上的TXT文本，那么在资源管理器左侧目录树选定搜索位置E分区，然后在搜索栏中输入搜索条件“*.txt”，搜索会即时开始并显示其结果（图3）。



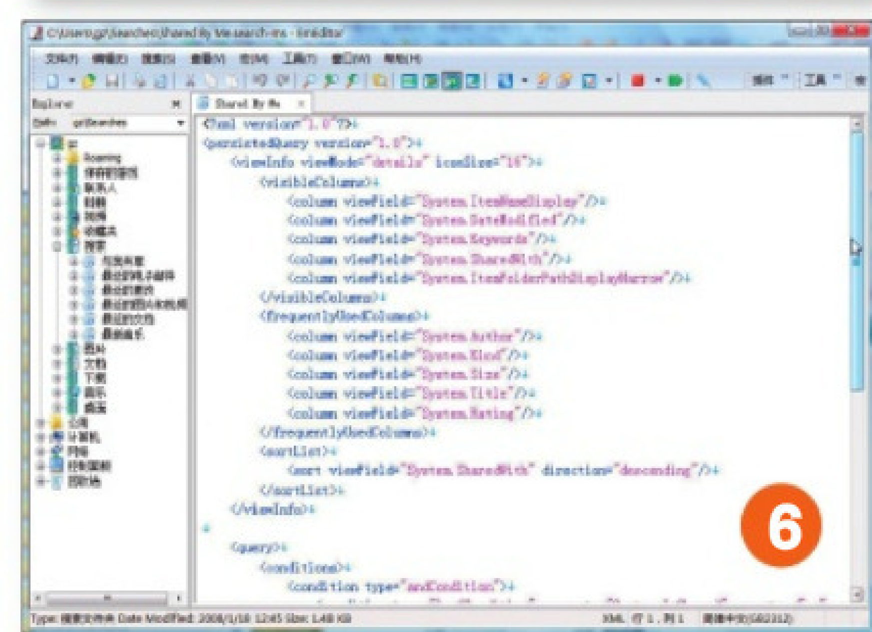
如果用户希望搜索的结果更为精确，例如说某个日期之后创建的TXT文本，那么点击工具栏上“搜索工具”按钮下拉三角，选择“搜索窗格”并点击展开“高级搜索”窗框，在搜索条件中分别选择“创建日期”“晚于”“具体时间”，然后点击“搜索”按钮即可获得更为精确的结果（图4）。



当用户确定搜索的结果就是自己希望随时查看的内容后，点击工具栏上的“保存搜索”按钮，并在弹出对话框中输入命名“E盘TXT文本”，如此即可自定义虚拟文件夹。此后用户在硬盘E分区任何目录存放TXT文本，只要打开这个自定义的虚拟文件夹，都会在虚拟文件夹内容中显示新加入的TXT文本，用户既不用关心文件究竟存放在哪里，更不用费力将需要查看的文件整理到一个文件夹（图5）。



那么虚拟文件夹是否会把搜索到结果拷贝一份存放在虚拟文件夹下？当然是不会的，因为虚拟文件夹并非真实的文件夹，而是对于搜索进行具体描述的文件，如果使用任意文本编辑器打开这些虚拟文件夹，会发现它们其实是XML超文本文件，熟练用户完全可以直接使用文本编辑器去修改虚拟文件夹的内容，而且虚拟文件夹作为一个文本，任意移动它的存放位置并不会影响其中显示的内容（图6）。



二、效率，还是效率

能够自定义虚拟文件夹当然很愉快，不过让用户不愉快的是自定义虚拟文件夹的显示速度。下面就来提升虚拟文件夹的显示效率。

在硬盘E分区任意目录中创建一个TXT文档，上文自定义的虚拟文件夹会立即显示新文件，但系统预置的“最近的文档”虚拟文件夹为什么不会显示此文件？打开系统预置的“最近的文档”虚拟文件夹，点击工具栏上“搜索工具”按钮的下拉三角，选择“搜索窗格”并点击展开“高级搜索”窗框，即可发现“最近的文档”搜索位置指定为索引位置。很显然索引位置并不包括硬盘E分区，所以“最近的文档”虚拟文件夹也就不能显示E分区加入的文档。这里其实要解释的是两者显示速度的差异原因，两者搜索的位置定义完全不一样，一个是实时搜索而另一个则是搜索索引数据库。其速度差异的原理就好像一种是敲开酒店所有房间确定住客，另一种则是查看酒店前台登记簿确定住客，而索引数据库就相当于硬盘数据的“登记簿”。

因此加快虚拟文件夹的显示速度就要把搜索位置扩大到整个硬盘，点击虚拟文件夹工具栏上“搜索工具”按钮的下拉三角，选择“修改索引位置”即可打开索引选项窗口（图7）。

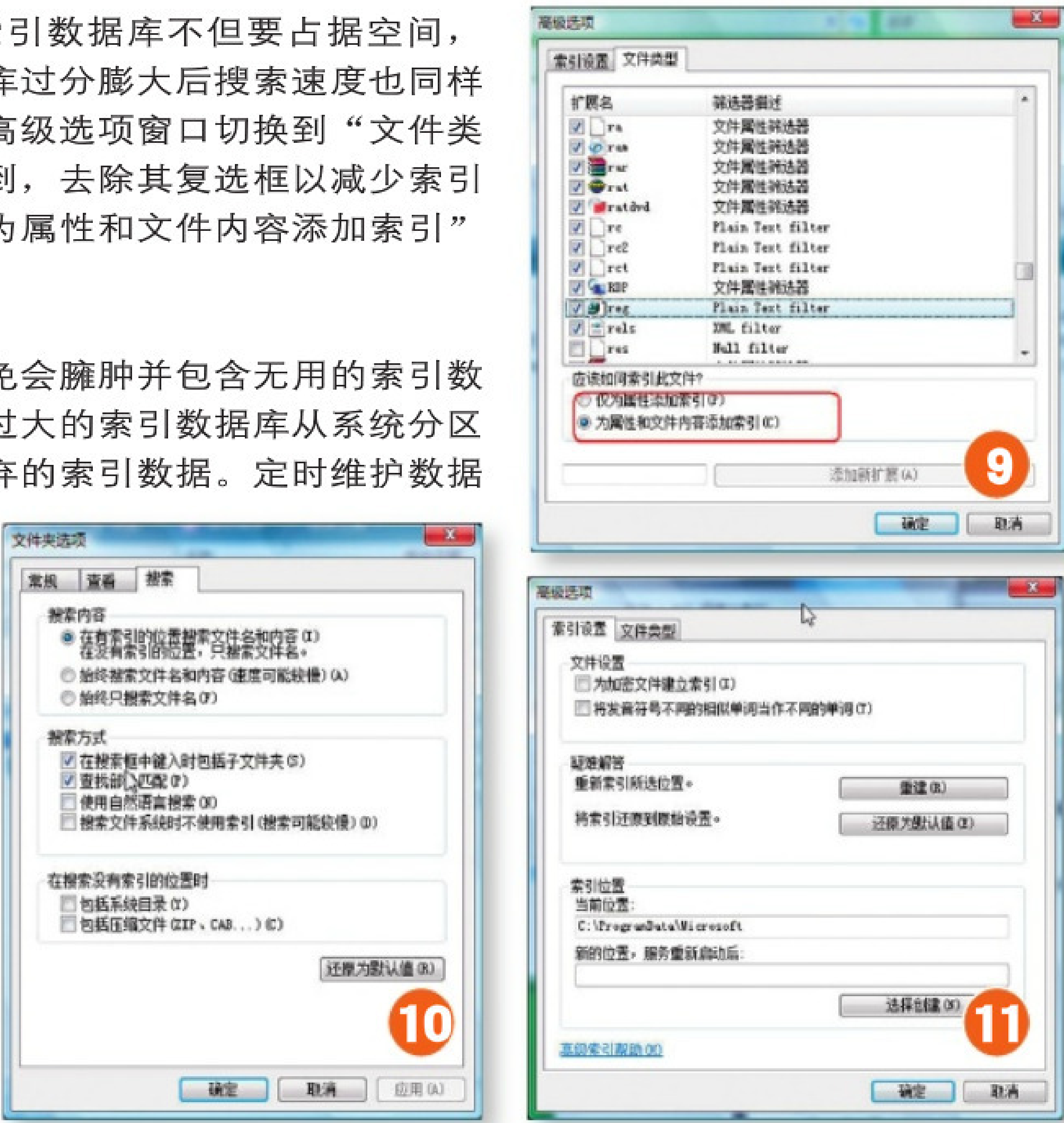


点击索引选项窗口中“修改”按钮，在索引位置对话框中点击“显示所有位置”按钮，即可在上方窗口中勾选复选框来为指定存储位置建立索引数据库，虚拟文件夹的速度表现是否令人满意就取决于索引数据库是否完善（图8）。



不过索引位置的增加也是把双面刃，原因在于索引数据库不但要占据空间，而且后台索引服务也会占用系统资源，而且索引数据库过分膨大后搜索速度也同样会受到影响。点击索引选项窗口中“高级”按钮，在高级选项窗口切换到“文件类型”，这里大多数文件类型用户实际应用中不会接触到，去除其复选框以减少索引数据，如果并不需要文件内容的搜索，可以将默认“为属性和文件内容添加索引”的文件类型修改为“仅为属性添加索引”（**图9**）。

当操作系统执行一段时间后，索引数据库不可避免会臃肿并包含无用的索引数据，在高级选项窗口的“索引设置”页面，用户可将过大的索引数据库从系统分区转移到其他分区，也可重建索引数据库以去除过多废弃的索引数据。定时维护数据库能够长时间保证系统搜索的高效率，也是维持虚拟文件夹表现始终良好的秘诀（**图10**）。



随着用户存储介质容量的不断飞速攀升，明智的用户肯定不会将所有存储目录都引入索引数据库，这将会明显拖慢整个系统的执行效率，这也注定许多虚拟文件夹只能处于非索引位置。对于非索引位置虚拟文件夹采用的实时搜索同样可以优化显示速度。点击虚拟文件夹工具栏上“搜索工具”按钮的下拉三角，选择“搜索选项”打开搜索设置窗口，修改这里的默认选项同样可以提升实时搜索虚拟文件夹的显示效率（**图11**）。

过分殷勤就等于骚扰——媒体库

强悍的媒体库几乎成为Windows Media Player不被用户放弃的唯一理由，不过即使最有耐心的用户，恐怕也会被媒体库自作主张的添加弄得哭笑不得，仅仅是试听一次的歌曲干嘛要自动添加到媒体库呢？删除或移动文件后还得手动修改媒体库信息。比尔大叔，服务过分殷勤就等于骚扰嘛，我们要主张的是自己的完全管理权。

一、防止热情过度

媒体库的自动添加功能是通过监控文件夹实现的，如果要避免WMP的自作主张，就必须修改监视文件夹的位置。执行WMP，右键点击WMP窗口黑色工具栏空白，然后在弹出菜单中选择“工具”→“选项”，打开选项对话框并切换到“媒体库”选项卡，并点击“监视文件夹”按钮（**图12**）。



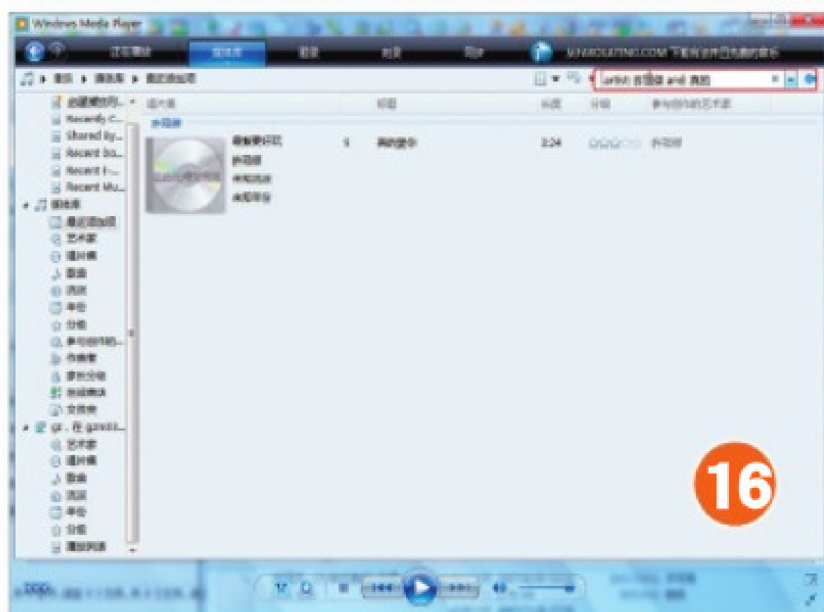
点击“添加到媒体库”窗口中下方“高级选项”按钮展开窗口，在媒体库的监视列表中可以看到用户的“音乐”等个人文件夹是默认添加其中的，然而大多数用户并不会使用这些文件夹存储文件。选中“我的文件夹以及我可以访问的其他用户的文件夹”选项，接着点击“添加”按钮，将用于保存媒体文件的文件夹路径全部添加进去，只要权限许可也可以直接添加网络共享文件夹的路径，以后只有存储在这些位置的多媒体文件才会自动导入媒体库（**图13**）。反之如果不想自动添加个人文件夹中的媒体内容，只要在监视列表选择其后点击“忽略”按钮即可。这里值得注意的是，如果被监控的多媒体文件具有不同的音量，可以选中“为所有文件添加音量调节值”，这样在将文件导入到媒体库的时候，WMP就会自动判断音乐文件的音量等级，并将其调整到一个适中的状态。

除了自动监控文件夹外，WMP另一个自动添加媒体库信息的行为，就是用户第一次播放一个新的多媒体文件，不管这个文件是否位于被监控的位置，WMP都会自动将文件的信息记录到媒体库中，以便日后用户可以直接在媒体库中管理和播放。可是这种情况用户通常是临时试听或试看，而且往往其后会做出删除或移动的操作，这时候自动添加的信息需要用户手动清除。要禁止WMP将偶尔播放的文件添加到媒体库中，在WMP的选项对话框中打开“播放机”选项卡，取消对“播放后将媒体文件添加到媒体库中”这个选项的选择（**图14**），那么媒体库自作主张的行为也就被完全控制了。

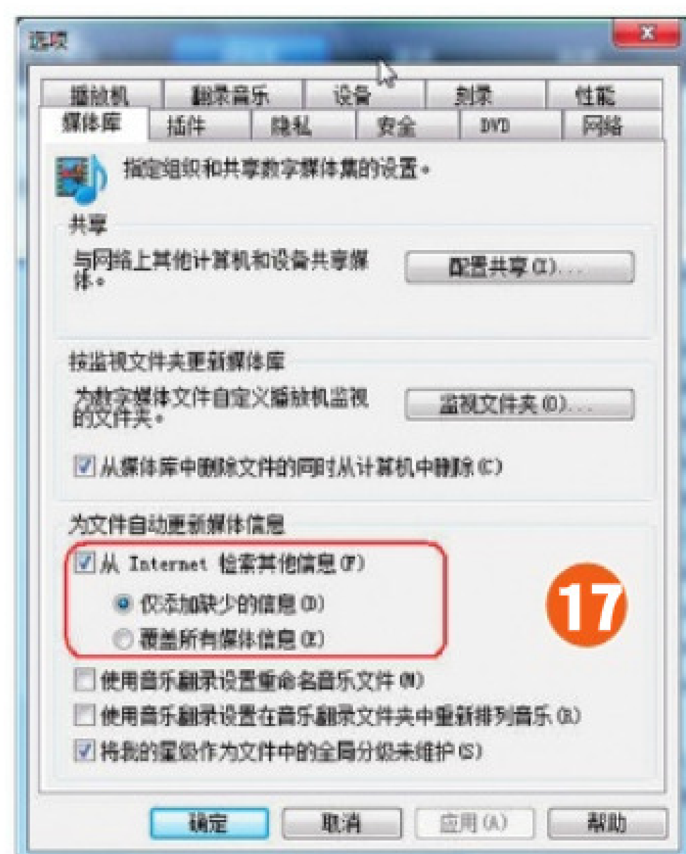
二、继续大海捞针

成百上千首歌对于资源管理器的浏览方式不算考验，可是数以万计、十万计甚至更大时，人的记忆恐怕就要投降了。比尔的骄傲就在于媒体库可以搜索精确定位于某个文件。有的用户也会抗议搜索结果根本不精确，甚至搜不到媒体库中确实存在的内容？当然啦，比尔大叔似乎忘了说明，用户首先得保证媒体库内容拥有足够的元数据信息才行。





打开WMP窗口的媒体库选项卡后，很容易就注意到窗口右上角的搜索框。直接在这输入媒体文件的关键字进行搜索，用户就能很轻松的定位到需要的媒体文件。不过许多用户没有意识到的是，WMP不仅是以媒体文件的名称作为关键字，媒体文件的元数据中保存内容都是默认的搜索条件（**图15**）。我们知道导入媒体库的多媒体文件都会自动添加类似于“作者”“年份”等相关信息，这些媒体信息主要来自于文件本身带有的元数据。由于媒体文件往往具有相同的元数据，例如同一歌手同一专辑等，单一关键字搜索显然不能精确定位，此时解决的办法就是多重元数据的高级搜索办法。假如想要搜索歌手“许冠杰”单独演唱的歌曲，但不希望搜索结果包含“许冠杰”和其他歌手合作的歌曲，这意味着歌曲元数据的艺术家信息是“许冠杰”，而不是“许冠杰”和某某。那么可以使用“artist:许冠杰”这样的关键字搜索。然后使用“AND”“OR”和“NOT”这些布尔逻辑词连接不同的限制条件，例如输入“artist: 许冠杰 and: 真的爱你”，就会准确的定位到许冠杰演唱的《真的爱你》，即不会包括BEYOND的那首《真的爱你》，也不会包括段千寻的那首《我是真的爱你》。注意搜索条件是不区分大小写的，而且只有在输入的关键字包含一个以上单词的时候，才需要使用半角引号将其引用在内。随着输入搜索条件的增多结果也就越精确，用户完全可以精确定位到任何一个需要的文件（**图16**）。

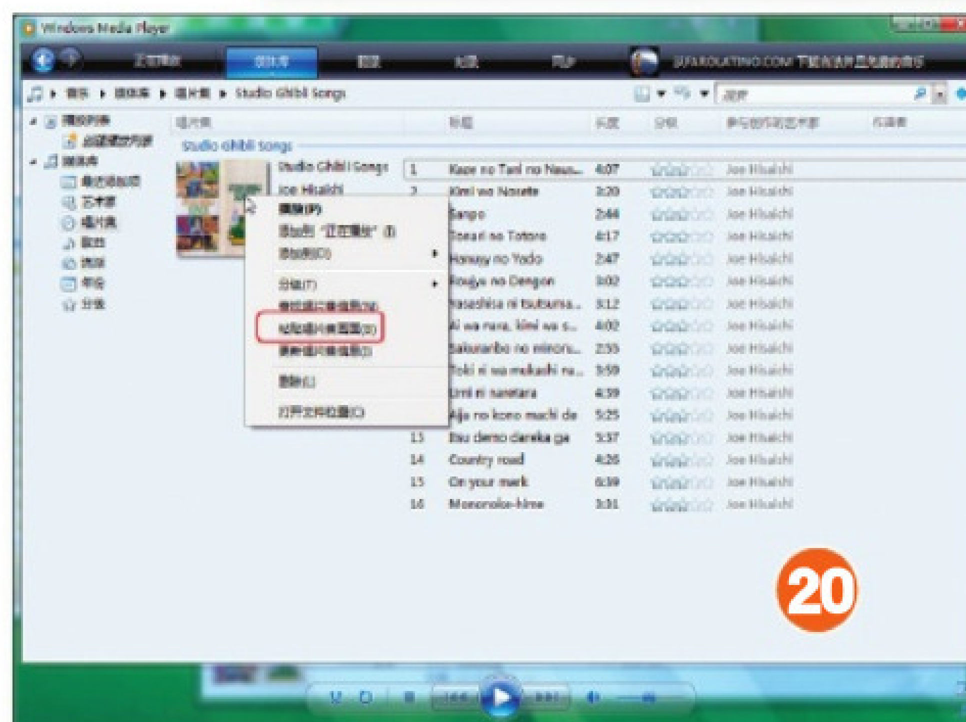




如果媒体文件附带的数据不完全甚至完全缺失，这对于网络下载媒体、手机下载媒体及自制媒体等情况是极常见的，那么媒体库的搜索就会变得困难，极端情况下甚至就会找不到需要的媒体文件，很显然问题解决的办法就是补全媒体文件的元数据信息。事实上对于附带不完全元数据的多媒体文件，WMP会根据已读取的关键信息，在系统空闲的时候自动连接网站，下载更详细的信息进行补完。如果发现WMP不能自动下载补全媒体信息，打开WMP的选项对话框并切换到媒体库选项卡，确定已经选中“从Internet检索其他信息”这个选项。注意用户可以决定下载信息处理的方式，“仅添加缺少的信息”可以让WMP在保留歌曲原有信息的同时下载缺少的信息，一般情况下推荐选择这个选项（**图17**）。另一种方式则是用户手工指定下载信息，右键点击唱片集并在弹出窗口中选择“查找唱片集信息”进行查找，然后指定相应的媒体信息，这比自动下载方式更为准确可靠（**图18**）。如果导入的多媒体文件不包含任何元数据，也无法通过网络获取详细信息，那么就只能用手工的方式输入。输入方法有很多选择，可以使用Tag&Rename这个软件进行批量输入，也可以在媒体库中右键单击文件选择菜单“高级标志编辑器”进行修改，最简单的方法则是在Windows资源管理器中，右键点击文件打开属性对话框，切换到“详细信息”页面后逐一输入元数据内容（**图19**）。



WMP下载媒体信息时候会将唱片的封面也下载回来，这些封面会保存在歌曲所在的文件夹中，无论是在Windows资源管理器中使用缩略图的方式查看文件夹，还是在WMP中播放歌曲，都可以看到当前歌曲所在唱片的封面图像。不过由于默认网站几乎不提供国内出版的唱片封面，用户只能自己添加。首先准备好唱片封面的图像文件，用扫描仪扫描或在网络下载，将图像以“folder.jpg”为名保存在歌曲文件所在的目录下，先右键点击图像文件并选择弹出菜单“复制”，然后在WMP中右键点击相应唱片集，此时弹出菜单就会出现“粘贴唱片集画面”选项，选择即可将封面图像添加到媒体库（**图20**）。



三、绝对自由的体验

对于iPod的成功微软只有保持沉默，不过对于iPod的搭档iTunes恐怕不会那么客气。忘记严格繁琐的iTunes吧，顺便也忘记iPod好了，WMP的同步才会给你绝对自由的体验，至少WMP不会拒绝非苹果播放器——比尔大叔如此诱惑。咦，为什么WMP同步到便携播放器的歌曲不能播放？同学，你忘记便携播放器的播放文件格式和压缩率是有限制的啦，只需修改默认设置就不会再出状况。

将便携播放器连接到计算机，然后打开WMP 11的同步面板，第一次连接便携播放器会要求搜索媒体库，先选择“否，我想以后添加文件”（**图21**）。当WMP右上方窗口正确显示了当前连接的便携播放器设备及设备的存储空间情况后。点击上方的工具栏中“同步”按钮下方的三角形箭头，在随后出现的弹出菜单中指向当前设备的名称，然后点击“高级选项”命令（**图22**）。将打开设备的属性对话框切换到“质量”选项卡，这里的设置是和当前连接的便携设备密切相关的，也就是说这些设置将只能被应用到目前连接的这个设备。当系统中连接了其他设备后，则需要重新为该设备进行设置。选择“选择最高质量级别”选项，然后拖动下方的滑块选择一个适当的压缩率，以符合便携播放设备的压缩率格式限制（**图23**）。这样设置后，所有对应该设备的媒体内容都会先转换成对应压缩率的WMA文件，然后再完成同步工作，这样的设置非常适合未压缩的APE、CD等媒体格式。但对于本身属于压缩的MP3、WMA等格式文件，最好还是保持默认的“自动选择质量级别”，除非便携播放器不能播放该编码率的媒体文件。

除去手工同步方式外媒体库也可和便携播放设备自动进行同步，相对于从资源管理器中直接拷贝媒体文件到便携设备来说，自动同步能大大降低用户的中间工作环节。自动同步功能会按照一定的规律顺序往便携设备中同步媒体文件，直到将设备的所有空间都占满，具体同步文件类型则取决于便携设备的类型。点击同步按钮下方的三角形箭头，在随后出现的菜单中指向设备名称，并在弹出的子菜单中选择“设置同步”。在同步设置对话框中首先选中“自动同步该设备”，然后从下方左侧的列表中选中一个播放列表，并点击“添加”按钮添加到右侧的同步列表。这样在日后每当将该设备连接到系统后，WMP都会自动按照设置将列表中的内容同步到设备。如果现有的列表不能满足需要也可点击“新建自动播放列表”按钮，然后根据实际需要创建列表（**图24**）。



挑战王者的潜能——光盘刻录

一、便利第一

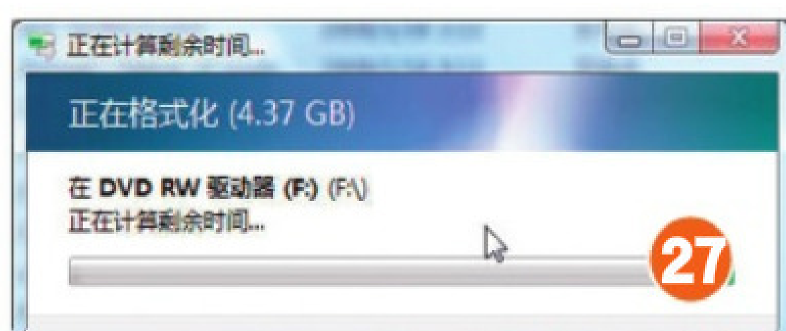
Nero自然是光盘刻录工具中的王者，但王者并不意味着无懈可击，如果用户主要只是进行文件资料的备份操作，盖茨大叔绝对会对Nero摇手指，Vista系统内置的光盘刻录功能在资源占用和操作便利性是最好的。当然有人会对Vista刻录功能撇嘴发难，Vista自己有办法搞定ISO镜像么？比尔大叔急着红脸嘟嘟囔囔“垄断”“罚款”。其实ISO镜像Vista自己还是有办法搞定的。

将刻录介质空白的CD或DVD放入刻录光驱中，通常系统会弹出自动对话框，提示用户可以选择的操作，“刻录音频CD”“将文件刻录到光盘”及“刻录DVD视频光盘”，对于资料备份操作而言选择的当然是“将文件刻录到光盘”（**图25**）。

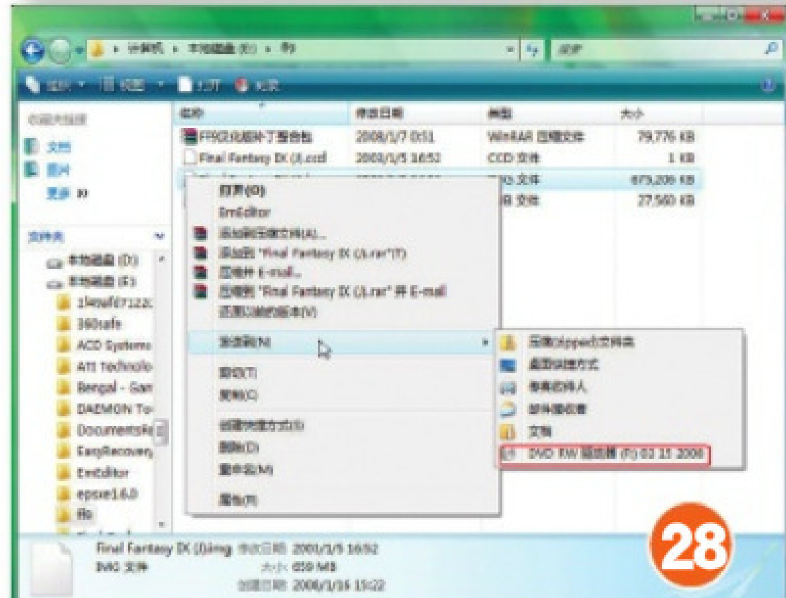
不过如果用户之前为了系统安全已关闭系统自动执行功能，那么将不会弹出上述对话框，这种情况下只要打开资源管理器，直接点击工具栏上的“刻录”按钮或是刻录光驱，同样是启动将文件刻录到光盘功能。此时系统跳出对话框提示用户为光盘标签命名（**图26**）。



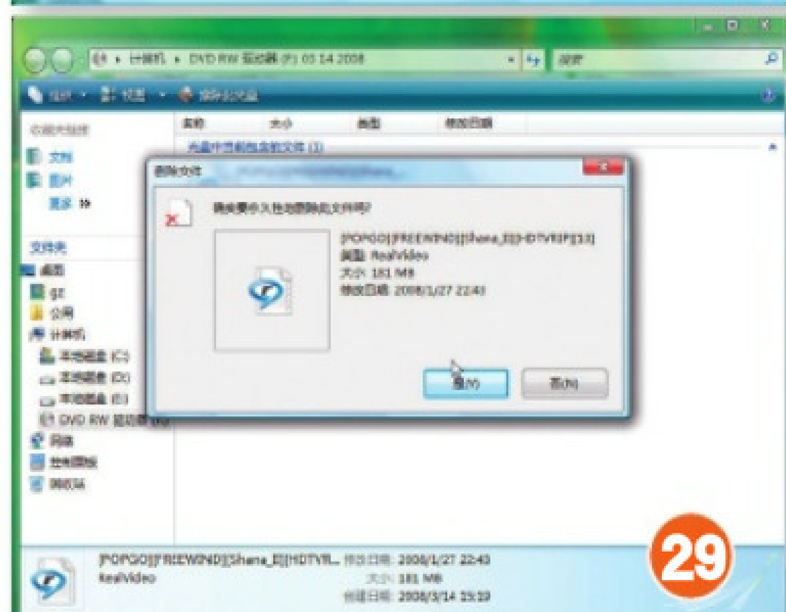
如果用户直接选择下一步，Vista就会以默认的“实时文件系统”对光盘进行格式化，格式化完毕后打开一个空光盘文件夹（**图27**）。



此时用户对光盘的写操作只在资源管理器中即可完成，可直接使用鼠标将文件直接拖到光盘文件夹内，也可右键点击选择菜单“发送至DVD-RW光驱”，系统就会将文件刻录到光盘中（**图28**）。



而且这种刻录方式是可以进行数据追加的，也就是说只要光盘中还有空间就可以继续对写入新的数据，和Nero的多区段刻录是一个道理。如果用户使用的是一次性的CD-R或DVD-R光盘，那么进行数据追加的写操作，但如果是可擦写的CD-RW或DVD-RW，此时光盘的读写操作完全类似于U盘的操作，既可进行数据追加，也可从光盘上删除不再需要的资料，或使用工具栏“擦除光盘”功能擦除整个光盘（**图29**）。



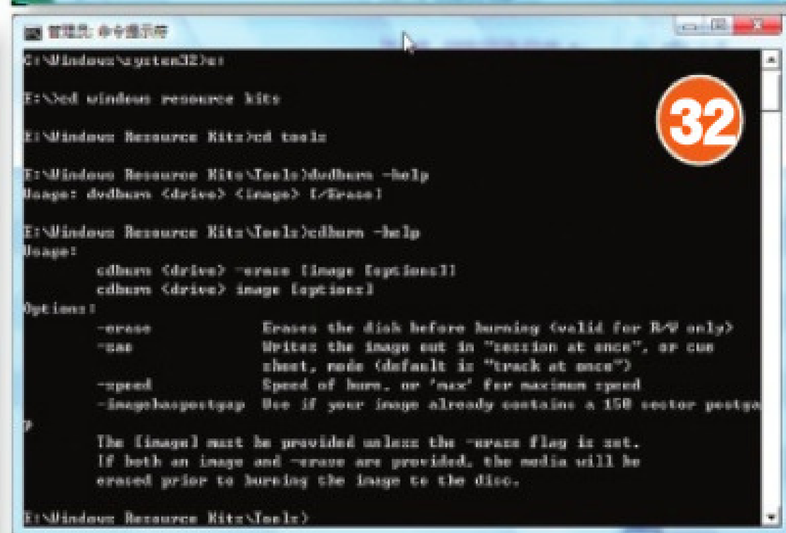
Vista光盘刻录功能默认的“实时文件系统”特点明显，用户随时随处都可进行刻录操作，不会额外占用系统资源，拥有随意删写编辑的功能，这些方面的优势是第三方工具无可匹敌的。不过“实时文件系统”的缺陷也是有的，除去分段刻录方式会浪费一些空间外，主要的问题是这种格式刻录的光盘兼容性差，不能在WinXP以前的系统中识别，那些能够播放MP3、AVI的CD/DVD播放机也无能为力。如果用户要保证光盘的兼容性，那么必须采用“Mastered”格式刻录光盘，关键的操作就是出现光盘标签命名对话框时，点击下方的显示格式选项展开窗口，即可选择“Mastered”格式。“Mastered”格式只能一次性写入，也就是说不能进行数据追加操作。因此用户将文件拖入或发送到光盘时，刻录操作并不会马上开始，只是以临时文件的形式存在光盘文件夹中。对于临时文件用户还可以进行删写编辑工作，点击工具栏上的“刻录到光盘”后，刻录工作就会真正完成并且不能再写入任何数据（**图30**）。不过对于RW类可擦写光盘，仍然可使用“擦写光盘”或格式化功能恢复光盘为可写。



光盘镜像文件确实是Vista内置刻录功能的劣势，当然这并不是微软的能力问题。要解决它也并不困难，首先去微软下载一份Resource Kit工具（http://download.microsoft.com/download/8/e/c/8ec3a7d8-05b4-440a-a71e-ca3ee25fe057/rktools.exe）。下载之后用7-Zip压缩工具打开，可看到其中的cdburn.exe和dvdburn.exe这两个文件，把它们解压缩到任意目录例如“C:\DVDRW”。当用户打算刻录ISO光盘镜像文件时，例如刻录存放在E分区Software目录下的MCE.iso，刻录光驱是F盘。打开命令行窗口输入命令“C:\DVDRW>dvdburn F: D:\Software\MCE.iso”，如果用户之前放入的是已经写过文件的RW光盘，则工具会自动先帮擦除光盘后再完成刻录（**图31**）。



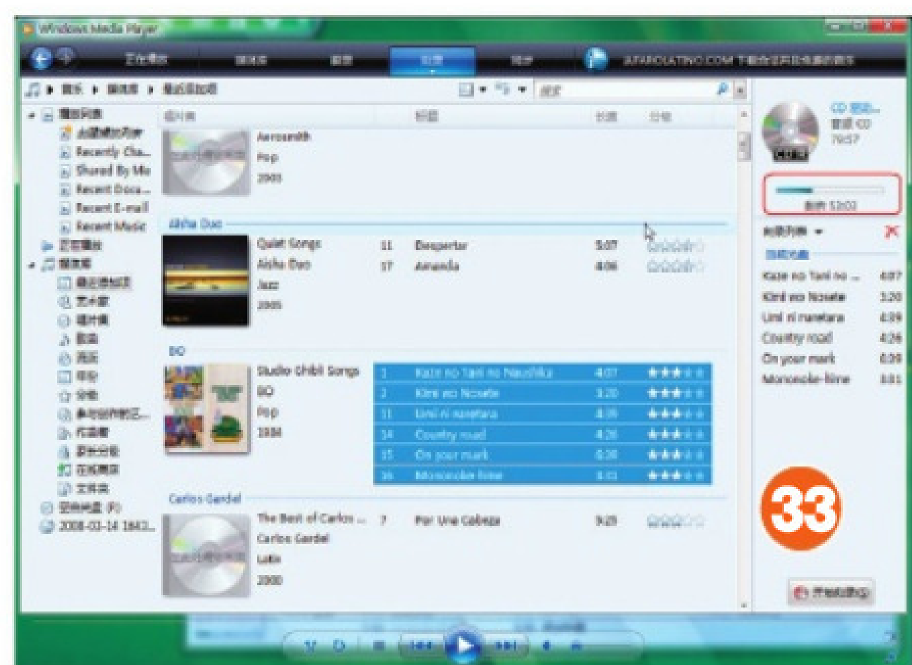
cdburn.exe和dvdburn.exe分别对应CD和DVD刻录，两个工具更详细的用法可输入命令“C:\DVRW>cdburn -help”进行查询（**图32**）。

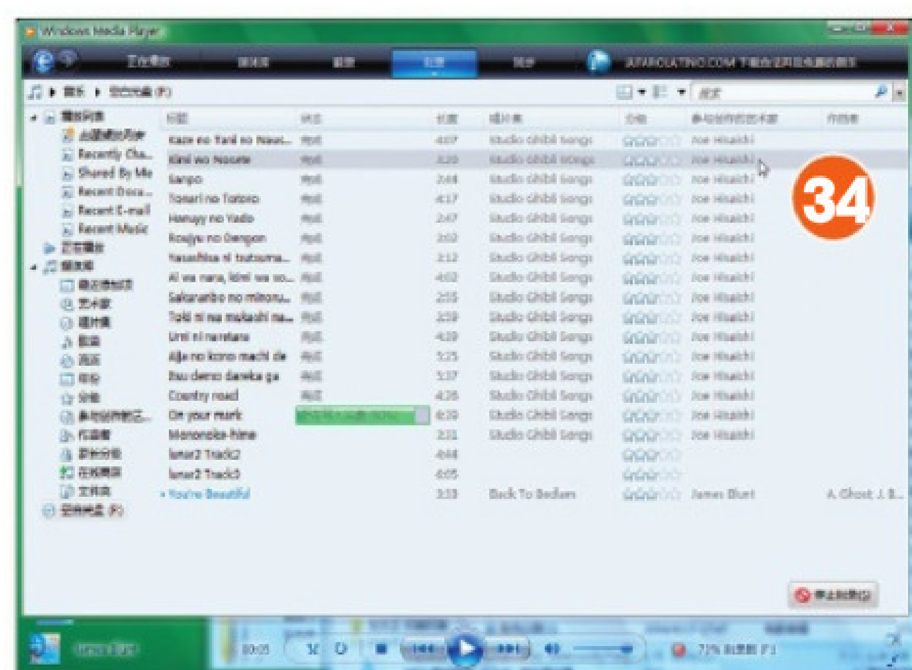


二、多媒体的一条龙服务

Vista的光盘刻录功能当然不仅只是用在文件资料备份，多媒体光盘的制作同样也难不倒它。而且比尔大叔信誓旦旦保证，从多媒体的管理编辑、制作刻录一条龙Vista都能自己搞定哦，绝不用求助第三方工具，不求最强，但求最全就是微软内置工具的宗旨嘛。是不是有同学抱怨，无损格式的歌曲没有办法直接刻录成音频CD？其实任何刻录工具都面临同样的问题，就是Nero也只能借助插件解决问题，对于自家的无损格式Vista刻录功能是可以直接支持的。

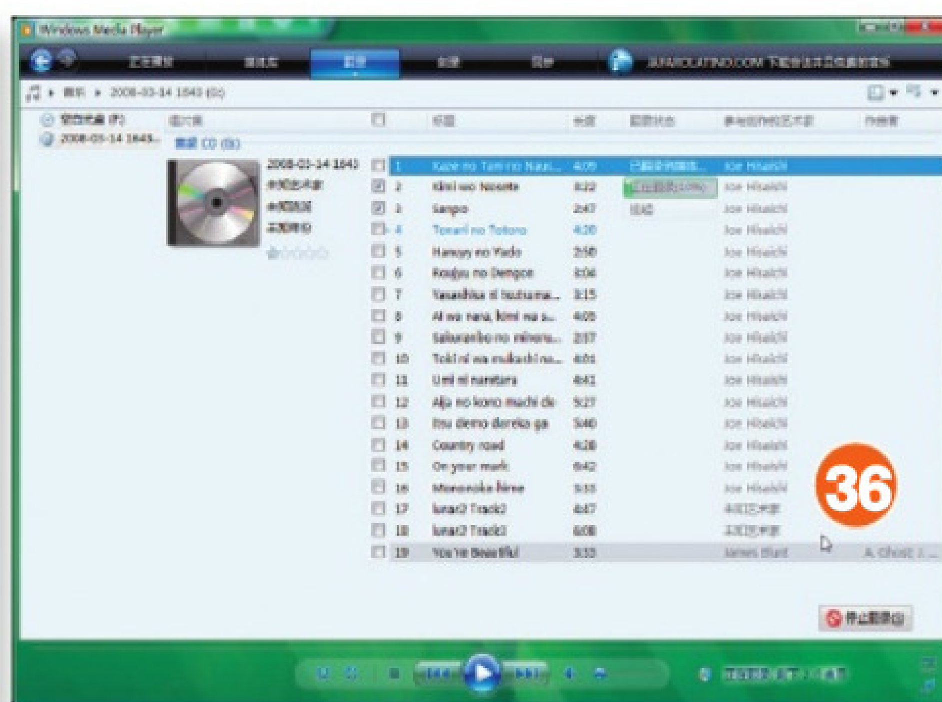
使用自动执行对话框启动WMP的刻录界面（直接执行WMP亦可），默认设置下WMP会将歌曲刻录为音频CD，也就是最常见的音轨唱片。使用鼠标拖放媒体库中的歌曲到界面右侧的刻录列表中，上方则会实时显示光盘还剩下多少分钟的音轨空间（**图33**）。

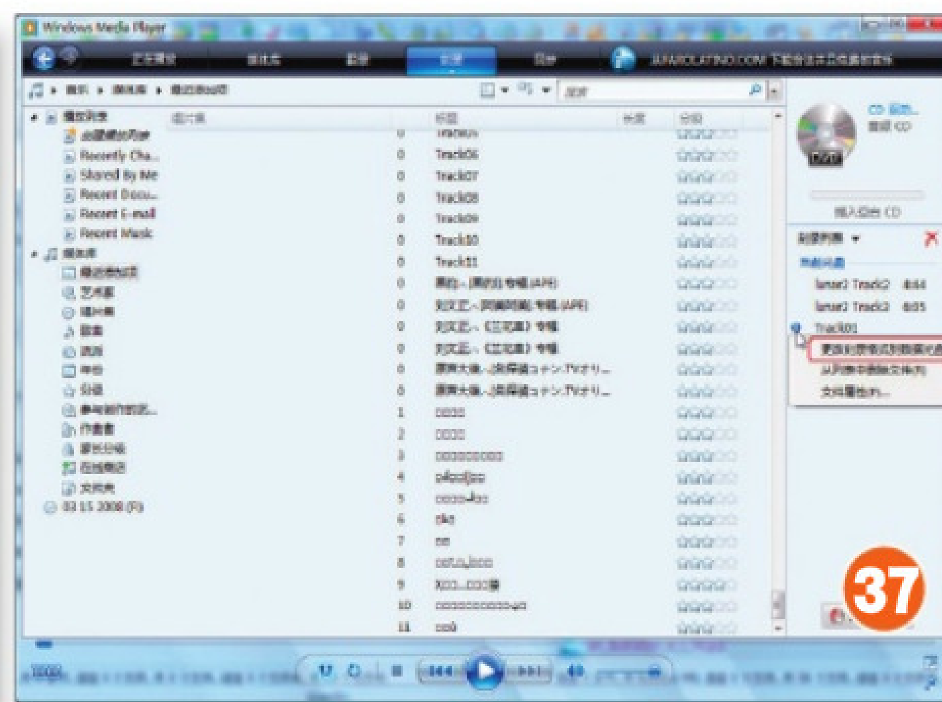




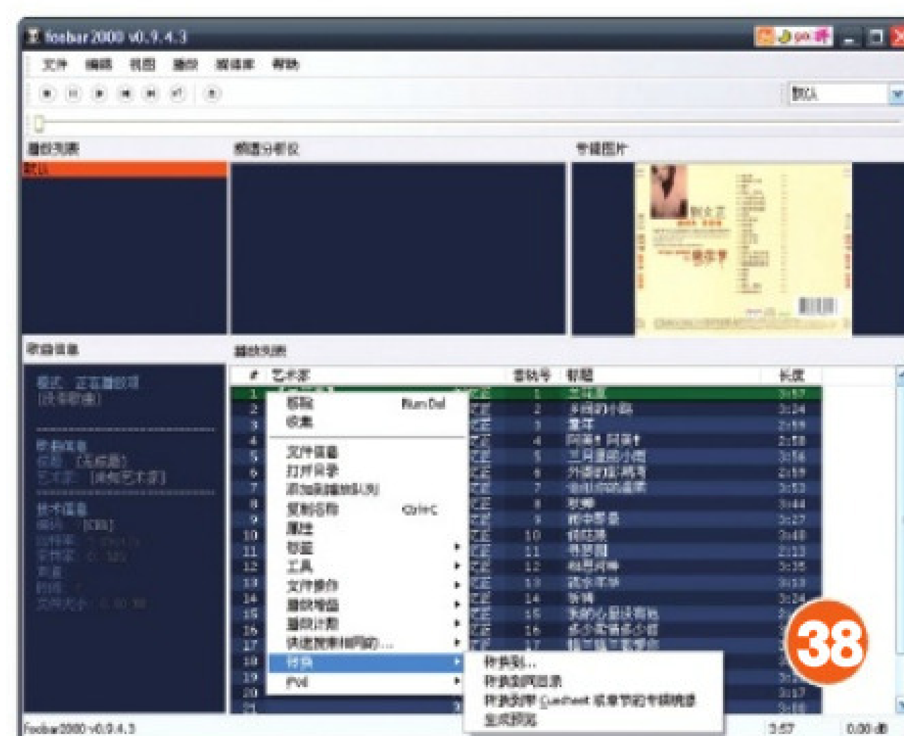
当空间已满时即可点击下方的“开始刻录”按钮，通常每首歌曲会转换为音轨后写入光盘（**图34**）。如果用户打算是备份已有的唱片CD，那么必须先将唱片CD先抓轨为音频文件，在此之前必须先设置WMP的“翻录”选项，避免默认的有损压缩抓轨而导致音质的下降。点击WMP工具栏“翻录”下拉三角并选择菜单“更多选项”，将“翻录”设置窗口中的格式选择无损的WAV格式，并设置好（**图35**）。然后进入WMP的翻录界面，勾选希望抓下来的音乐音轨，点击下方“开始翻录”按钮即可轻松完成后（**图36**）。此时再进入媒体库将刚才抓下的WAV文件拖入刻录列表，刻录出来的音频CD就不会损坏原CD的音质。很显然将MP3、WMA等压缩音乐文件刻录为音频CD并不经济，因为它们的音质是有损压缩的，更适合的方式还是直接刻录成资料CD，因此用户可以点击刻录列表上的“转换格式”选项，此时软件就会计算空白CD剩余的数据空间而不是剩余的音轨空间，能够刻录的内容将大幅的增加（**图37**）。







上面提到对于音频CD刻录而言，音质无损往往是最重要的前提，不过媒体库中MP3、WMA有损压缩格式能够刻录为音轨，也支持自家无损格式WMA lossless的直接刻录，但是APE、flac等无损格式却不能直接刻录为音轨，尽管WMP其实能够播放这些无损格式。这个问题已经说明不是Vista刻录功能独有的，解决的方法也是通用的，仍然是将APE无损格式转换为WAV无损格式。APE文件通常有两种情况，一种是每首歌曲都是单独的APE文件，另一种则是多首歌曲合成一个APE文件并附带一个CUE文件，这两种情况许多播放工具都能转换WAV。例如执行Foobar2000，前者单曲的APE只要分别拖入播放列表；后者则应该载入CUE文件而不是APE文件，然后就可以在播放列表中看到APE中包含的全部歌曲。此时按住Ctrl并使用左键点击，选中所有需要转换的歌曲，然后在右键菜单中单击“转换”→“转换到”（**图38**）。



然后在打开的“转换器设置”窗口中，将编码预置选项设为“WAV”，然后单击确定并选择输出保存位置，Foobar2000即可将APE文件转换为单独的WAV文件（**图39**）。

剩下的工作则如上所述，将WAV文件直接刻录即可。有一种特殊情况是多首歌曲合成一个APE文件，但是描述其中内容的CUE文件丢失了。这种APE文件要转换成单独每曲的WAV文件，有多种处理方案，例如手工编写CUE文件，EAC自动生成CUE文件等，这里介绍最简单的方法。执行软件紫电APE和FLAC工具箱（http://www.onlinedown.net/soft/61214.htm），点击“选择APE或FLAC文件”指定要处理的APE文件，由于没有描述内容的CUE文件主界面文件列表中不会有任何内容，切换到“分析音轨生成CUE”页面，点击“开始分析”按钮并等待软件处理完毕。经过分析后整个APE文件中的内容就会按时间排列在文件列表中，勾选需要的曲目在下方设置为“切割转换为WAV”，点击转换即可完成（**图40**）。





坚实迈进
——图解Internet Explorer 8 Beta 1

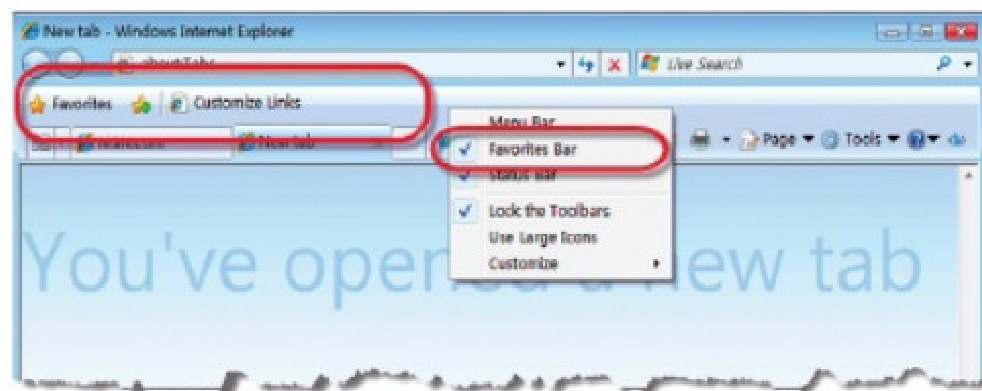
■北京 Outskirts

关键字：IE8众多新特性

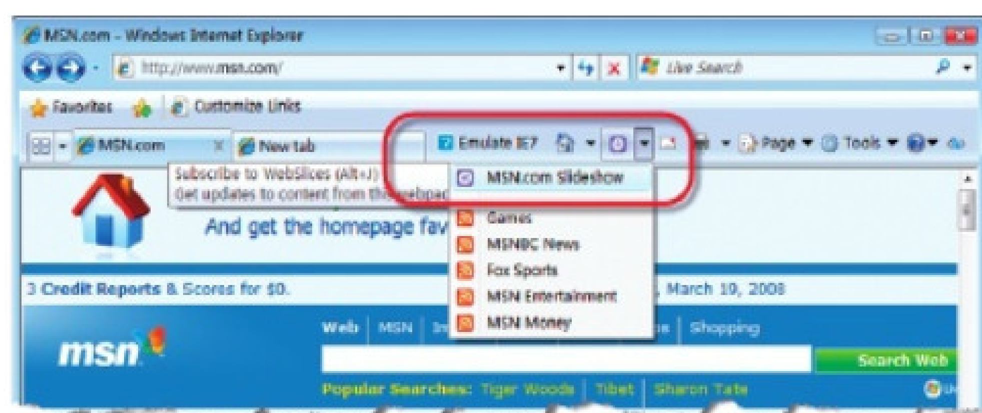
尽管这几年Firefox异军突起，但市场与数据却无情地证实IE（Internet Explorer）仍是最主流的用户浏览器。无论开发者们耗尽多少心力考虑网页的兼容性，IE仍旧是一般用途下首先要考虑的浏览器——这就是用户与开发者所面对的事实，因此IE8的首度出现（2008年3月10日，英文版），仍旧毫无疑问地刮起了一阵旋风。这阵旋风的影响对象会是用户，同时也会是开发者。有意思的是，在微软的官方文档及发布中，提及IE 8 Beta1是面向开发者发布，事实上在改进方面，对开发者的影响也远大于对终端用户的影响。但无论如何，开发者最终是为用户服务，这些影响也会间接传达至终端用户。同时，该版本在界面上的一些优秀改进，也具备足够理由让正在使用IE7的用户上跳至更高版本（当然是在IE8正式发布时）。可以说新一代的IE浏览器已坚实地向前迈出了重要的一步，以下就以图解方式来向大家展示这一迈进。

*注：由于撰稿时简体中文版IE8并未发布，因此本文所有新出现的专有名词中文翻译均为笔者揣摩自译，可能会与简体中文官方版存在出入，请读者谅解。

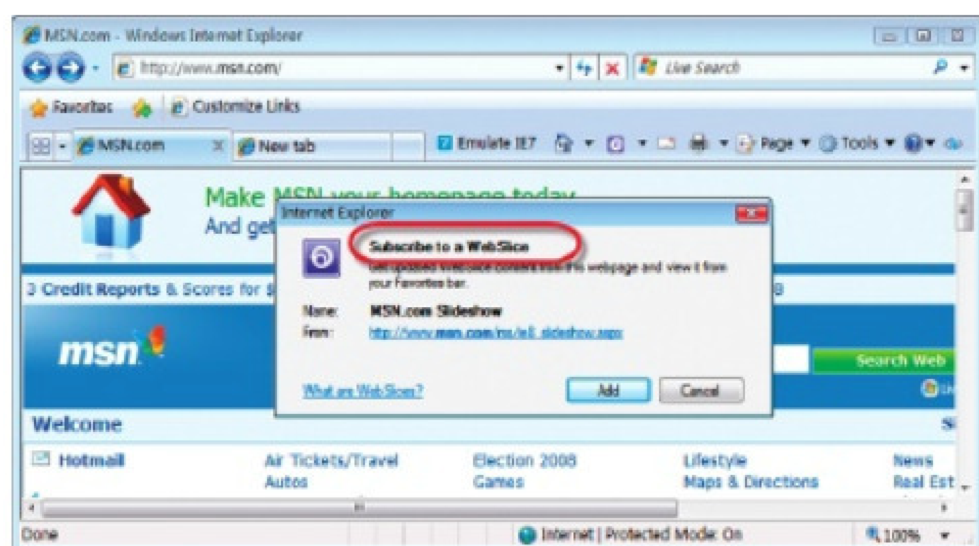
一、收藏栏（Favorites Bar）与网页片段（WebSlices）



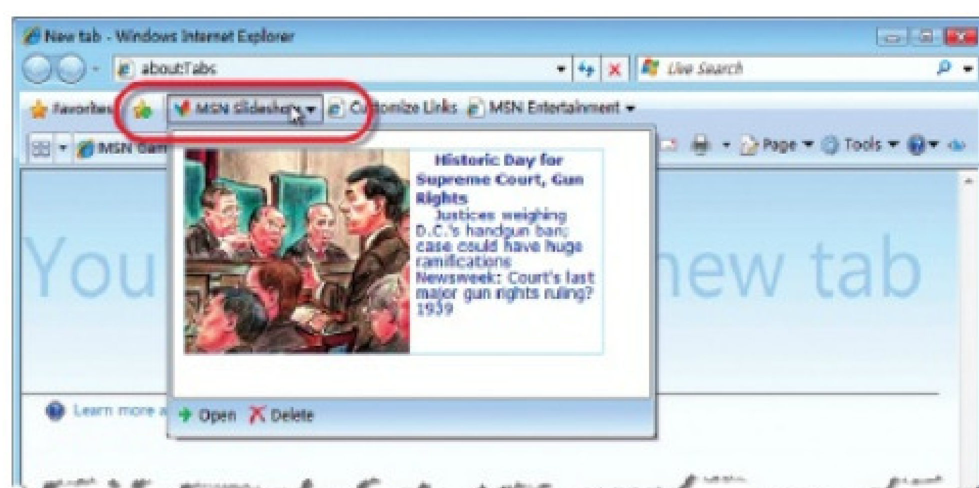
本图展示了IE8在工具栏设置上的最大不同：多出的这个“收藏栏（Favorites Bar）”取代了原有的“链接”工具栏，收藏夹相关的两个图标被放在该栏的最左侧，不过，当你关闭这个工具栏时，这两个图标又会跳到页面标签一栏的最左侧，就像IE7中一样。



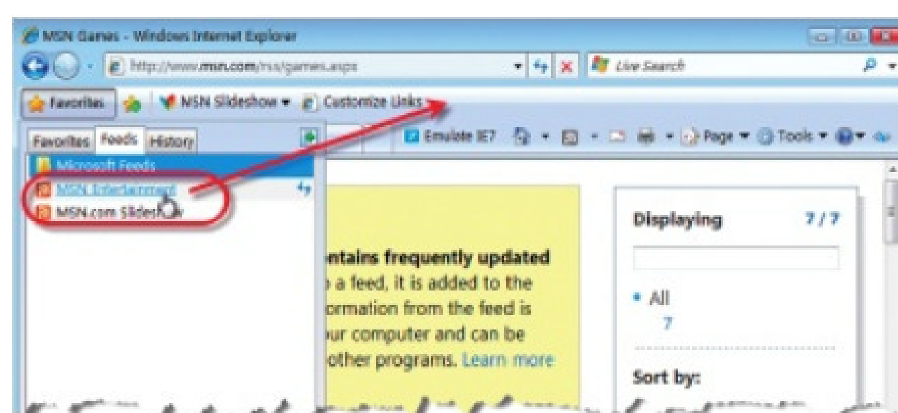
网页片段（WebSlices）是微软在IE8中新支持的一种技术。开发者可在设计网页内容时，指定网页中的某部分可以被用户直接收藏。这种片段式“收藏”与传统的“Feed”并不相同，前者是直接显示收藏内容在网页上的原样，而后者则只会列出条目。当一个网站（这里用的是MSN英文官网）包含有WebSlices内容时，工具栏上的相关图标会高亮激活以提示，而当鼠标移至带WebSlices内容的模块上时，该模块左上也会出现相应图标（注：笔者在测试中发现鼠标激活图标功能暂不可用）。



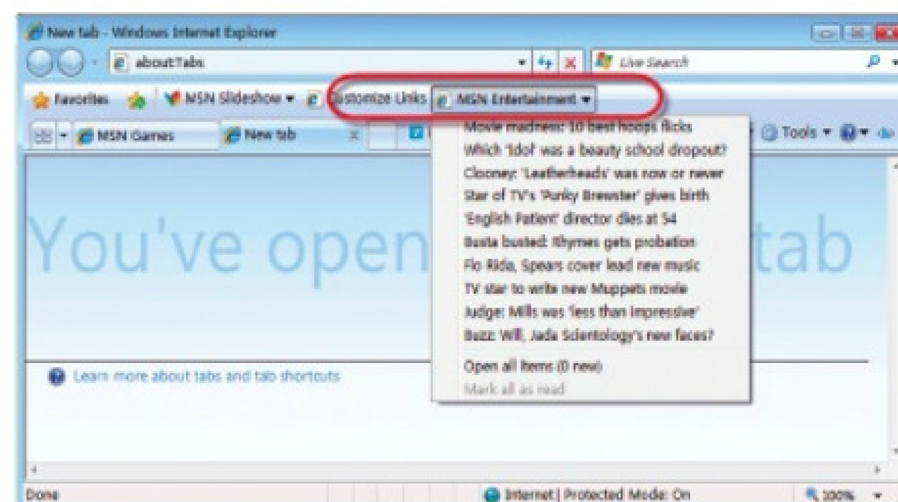
点击激活的WebSlices图标，会跳出对话框让你确认是否将其加入到收藏。如果想日后无需浏览整个网页就可看到该片段，不妨确认。



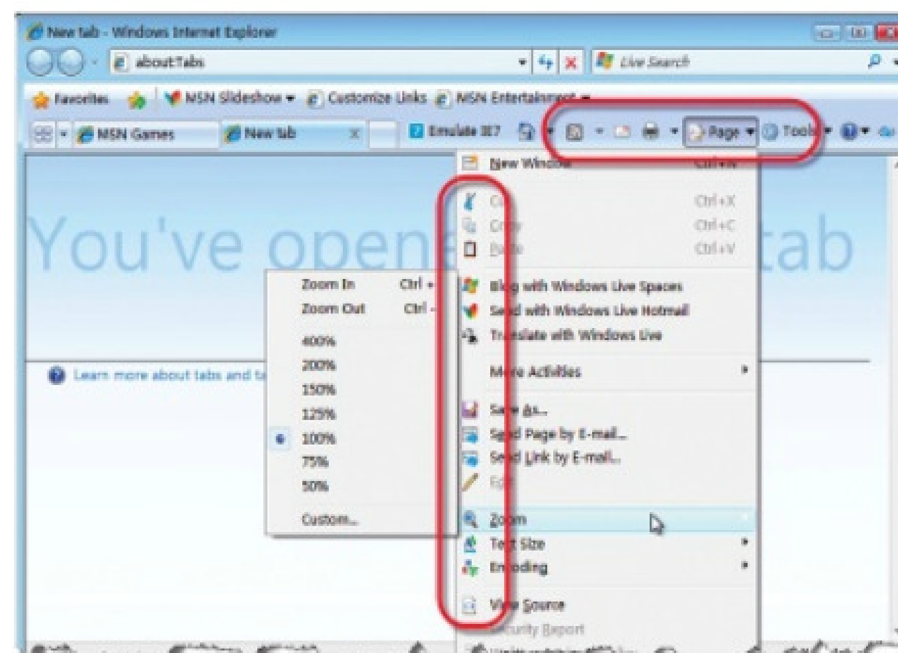
被收藏的WebSlices会以一个图标显示在收藏栏上，点击该图标，即可快速访问该网页片段。这种技术对于某些类似于“天气预报”“热点滚动”等信息集中而又需图片展示的内容，着实是一种新颖而又实用的扩展。



当然，你也可打开Feed收藏夹，把收藏的Feed订阅链接手工拖拽到收藏栏上。



这里展示了Feed在收藏栏上的显示情况，显然，你的IE几乎成了一个小型的RSS阅读器。



最后，展示一下与工具栏相关的一个改进，那便是菜单项，IE7将菜单栏默认隐藏，造成不少用户的困惑，因此有一些菜单内容必须通过菜单栏才可选择。但在IE8中，“缩略”的快速访问菜单中（即网页标签一栏右侧的那几个图标），已经包含了所有的菜单功能（请与自己的IE7作比较），并且菜单项前各式新加的小图标也带来不少新鲜感。

二、活动服务（Activities）与加载项（Add-ons）管理



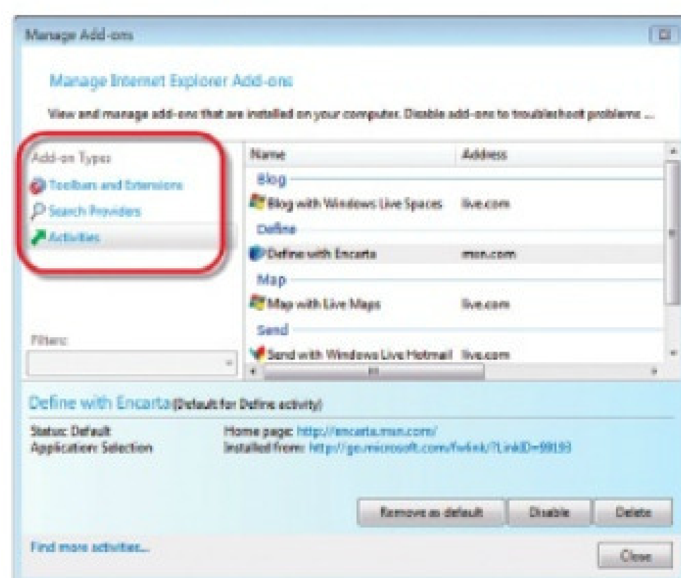
在IE8首次使用时，系统将会提示是否使用快速设定（Express Settings），在这个设定列表下，提供了一个叫“Activity Providers（活动服务提供商）”的列表。那么这到底是什么呢？



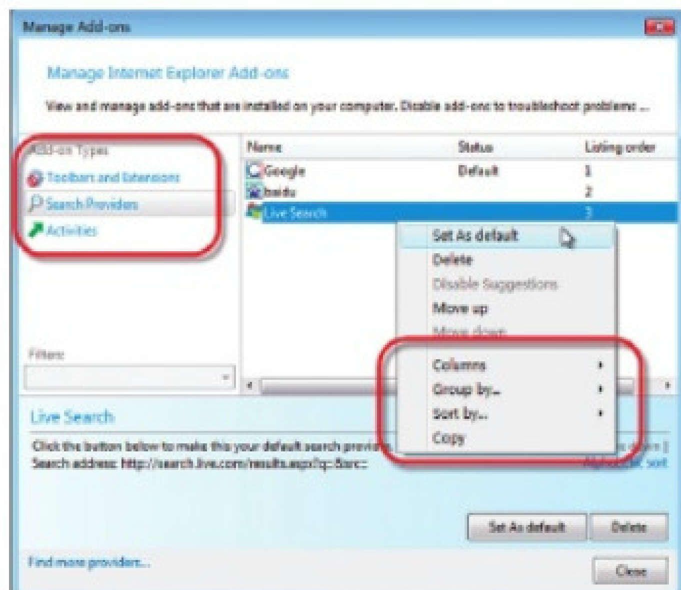
现在接受这个设定，再到IE8中任意选择一片文字，首先会发现选择区的右上角出现一个绿色小箭头，无论是你点击这个箭头还是右击选择内容，都会发现一系列新的菜单选项，刚好对应上图中提到的列表。那么现在选择一个单词，然后将鼠标移动到“Translate with Windows Live（用Live翻译）”，很快就会弹出一个后续对话框，将该单词直接翻译。



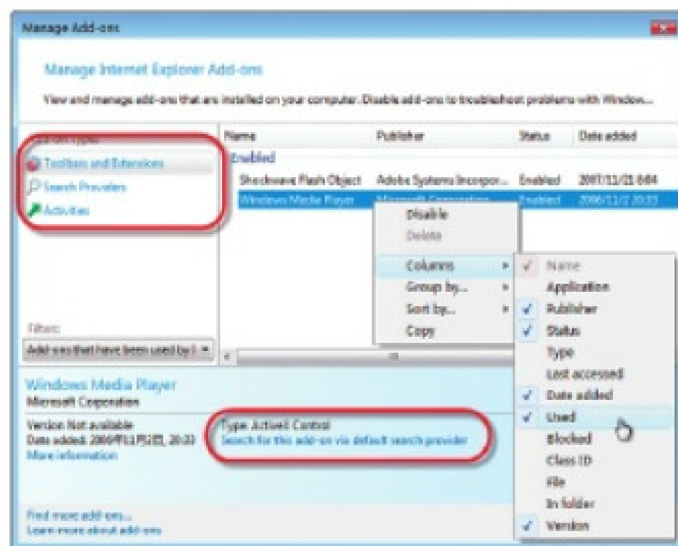
刚才举的这个翻译就是IE8新支持的“活动服务”的特例。实际上大部分服务只是将你选择的内容发送到另一个网络服务页面，例如Blog、E-mail等。假如在上图中选择了“Define with Encarta（Encarta定义）”，则会激活微软Encarta字典服务，直接跳转到该单词的释义页面。后者更类似于以往网页中鼠标右键菜单里的本地关联功能调用，只不过其范围扩展到网络。



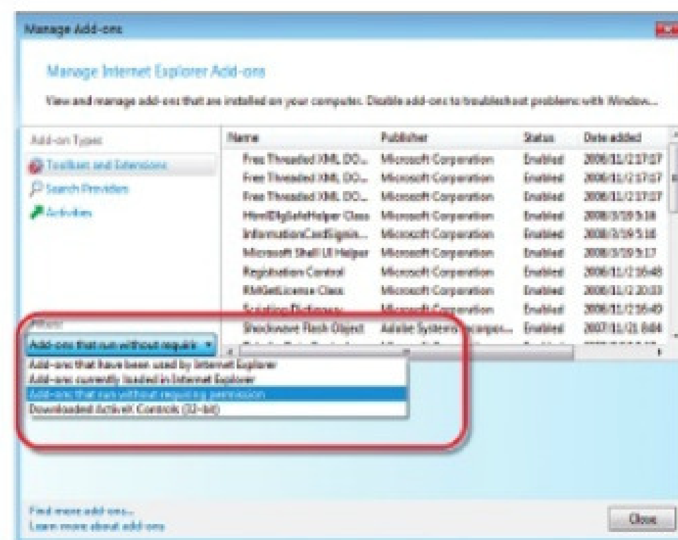
除了IE8默认安装好的这几个活动服务，其他厂商也可开发类似服务，而用户也可自由选择。这样“活动服务”就很类似于传统的“加载项”，而IE8的“管理加载项（Manage Add-ons）”功能中也加入了对活动服务的管理。原来这里只包括对ActiveX插件、BHO（浏览器助手）和工具栏的管理，现在活动服务也赫然列于其中。



有意思的是搜索引擎提供商（Search Providers）也被列入到这个管理器中。相比老版本，IE8增加了调整搜索引擎列表次序的功能，也就是说，通过调整列表中的顺序，你在搜索栏中选择引擎时就可将更常用的引擎放置在更上方。







原来的传统加载项目被归入到工具栏和扩展（Toolbars and Extension）项目中，这个列表提供了比IE7更多的信息，例如添加日期、加载项版本等。通过其上新增的右键菜单，还可方便地让该列表出现更多信息，如使用次数（Used）、Class ID等，当然你也可随时按名称、厂商、使用状态等将这些插件归类显示（Group By...）。通过下方的“Search for this add-on via default search provider”链接，还可随时使用默认搜索引擎查找该加载项的信息。

如果你点击上图右下方的“More Information（更多信息）”链接，则可查看该加载项的全部完整信息。注意下方的“你已允许在下列网站中使用该加载项（You have approved this add-on to run on the following websites）”。这意味着你可指定某些加载项只在指定网站运行，截图中的“*”号代表所有网站。事实上安装IE8后，管理员还可通过域管理器（全局域网）或组策略管理器（全机器），对这一功能进行全局性管理。

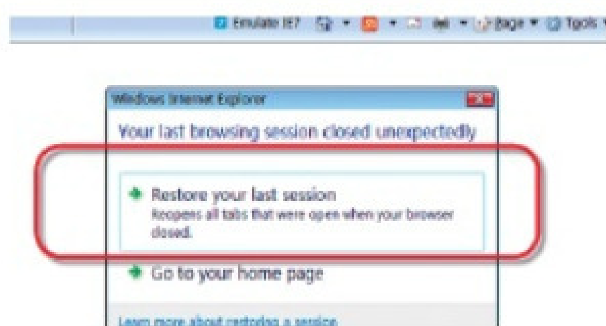
在工具栏和扩展项中，IE8还提供了一个过滤器，你可通过其查看“已被IE使用的加载项”或“已经被载入使用的插件”（有些插件可能安装上了，但在当前网页并未载入使用）等项目。总之，如果你对某插件的安全性有疑问，IE8能辅助你进行更快速的判断，或者你只需将这些IE8已收集好的信息直接发给专家进行鉴定（注意到向前两张图中右键菜单里的“Copy”项吗？你可将这些信息全部拷贝到剪贴板中，再将其粘贴到邮件或文档中）。

最后要提一下，Vista中的非管理员账户现在也可在IE中自由安装ActiveX插件了，而这在IE7中是不被允许的。原来IE8要了一个小小的把戏：非管理员账户安装的插件只会在自己的账号下生效，而不会影响整台机器上的任何其他用户。如此既照顾了个人需要又考虑了安全大计。

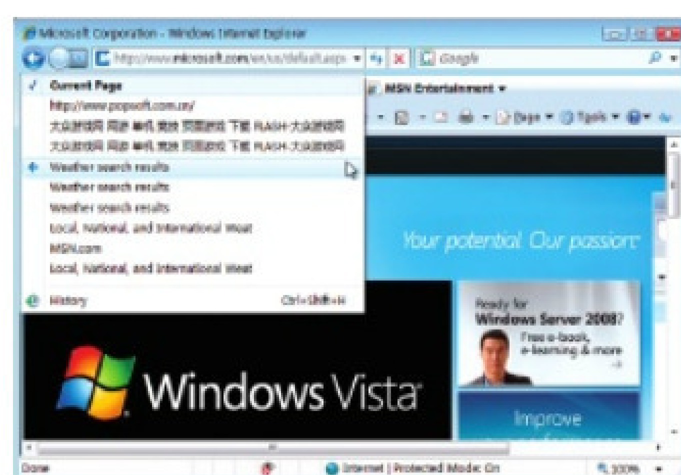
三、自动崩溃恢复（Automatic Crash Recovery）与安全过滤（Safety Filter）

多标签浏览器给用户带了巨大的方便，但同时也带来了风险：只要一个页面引起浏览器崩溃，则所有页面都会受到牵连。知名的多标签浏览器Maxthon在浏览器崩溃后重启，将提供一个崩溃前已打开页面的链接列表，给用户带来很大心理上的安慰与实际上的灾难挽回。但它显然是不够的，IE8在这些方面做出了改进。

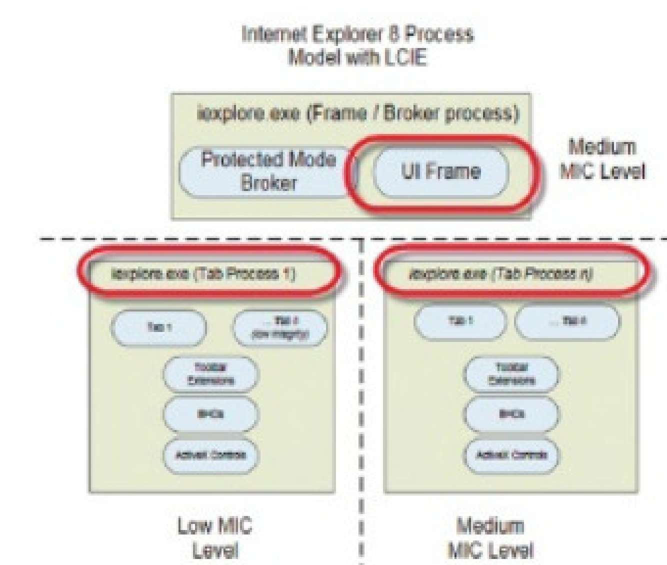




当整个浏览器被意外中断后，再次打开IE，将会跳出一个对话框，问你是否要恢复到中断前的访问进程（Restore your last session）。

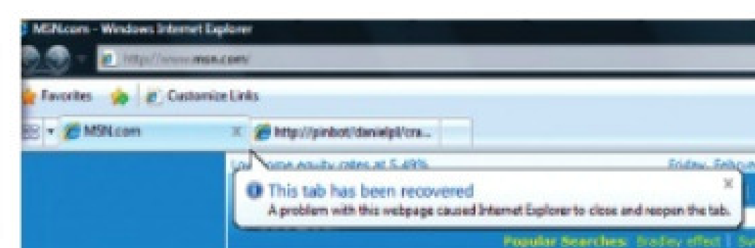


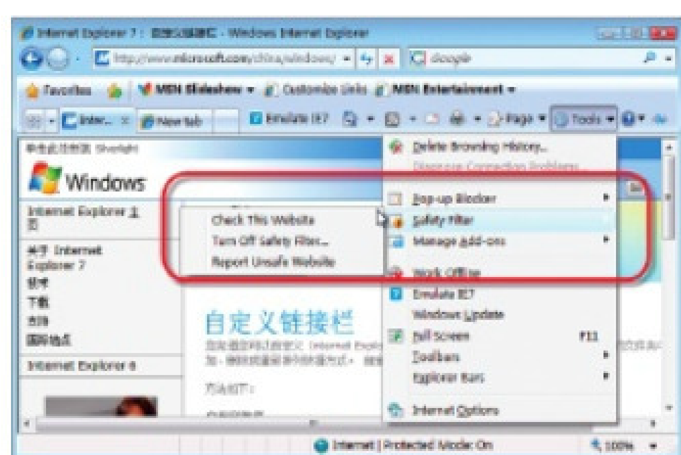
选择“恢复”后，可看到所有的标签页面都被正常恢复。而且令人惊喜的是，所有标签对应的浏览历史仍旧保存完好，这样给用户带来的体验无疑是上佳的。不过微软官方文档提出IE8还可对正在编辑中的内容（例如E-mail、博客发文）进行恢复，笔者做了一些测试发现并未实现，不知是误读还是这张支票目前尚处于空头阶段，这里当然是多多祝愿正式版会完成这一功能。



微软在IE8的底层架构中，使用了一种完全不同于IE7和类似多标签浏览器的松散式组合结构（Loosely-coupled），它将用户界面框架（UI Frame）完全与标签进程（Tab Process）分离，并让框架和标签处于不同的优先级别中（原来是一个标签进程对应一个界面框架），这样带来的直接结果是，即使一个标签进程崩溃，也不会影响到任何界面框架，因此完全可避免前述“耗子屎”的问题。

反映在界面上，当一个标签被正确恢复时，IE8会给出一个提示，说明这个标签页面因出错而导致关闭，之后被重新打开。



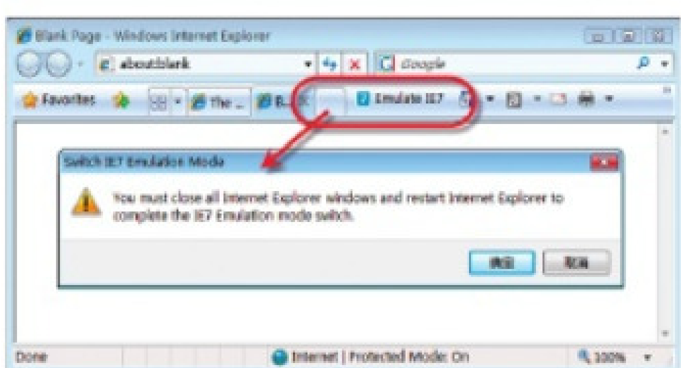


最后我们简略介绍一下原IE7中“仿冒网站筛选”在IE8中的改进版：安全过滤器（Safety Filter）。原来的过滤器专门针对“网络钓鱼”型网站（无论是页面还是域名均仿冒知名网站，目的是为了获取用户的账号密码等重要信息）设计，新的过滤器不仅可对域名进行检查，而且还可对该网站是否存在恶意软件进行检查。另外，注意地址栏中的主域名已经被特殊高亮标出，这也许可提高用户对钓鱼类网站的警惕。

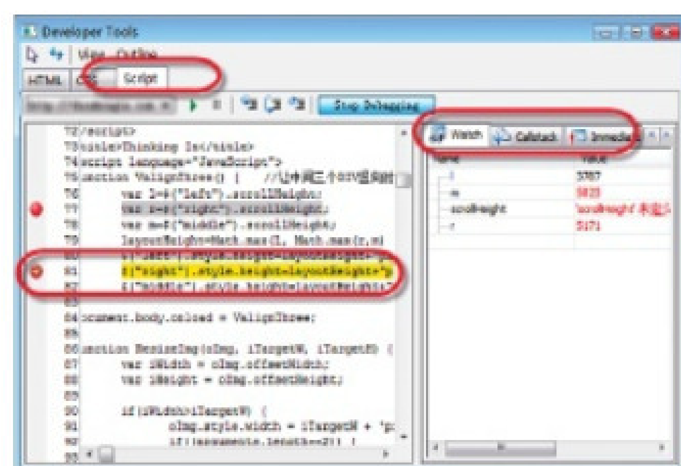
四、兼容性与开发者工具



截图左侧网页中的小人脸的显示对IE8可谓至关重要。为什么呢？请看右侧图形，这是IE7在显示同一网页时的结果（局部）！这张显示小人脸的网页由WebStanard.org设计，专用于测试浏览器在进行网页解析时对W3C规范的遵守情况（实际在技术底层主要考究对CSS 2.1及以下版本的遵守）。具体的技术细节普通用户无需了解，现在只要知道，老大级的IE终于也向国际规范作出妥协，而不再一味凭着自己的想法到处出格。除了CSS 2.1，IE8中还多处改进了对HTML 5、DOM体系的兼容性及包括JScript在内的部分网页代码的解析效率。虽然因技术细节不适合在此过多讨论的缘故，本文中对此只是一小段介绍，但不得不指出，这才是IE8最核心的改进！



然而无论是出于从IE7进行过渡的原因，还是出于对开发者的考虑，IE8在界面上显示地安排了一个模拟IE7（Emulate IE7）的按钮，通过此按钮，用户可自由地在IE7和IE8使用的不同规范之间切换，但切换后都必须重启浏览器才可生效。



对于网页开发程序员来说，IE8提供的开发者工具（Developer Tools）才是最大的惊喜。其中提供的Script功能页是网页开发程序员梦寐以求的宝贝！它实际上是一个脚本语言的调试程序，可以在其中任意设置断点，并可在调试中监测变量的变化，还可查看函数调用的次序（堆栈）、甚至还可随时输入新的语句加入到调试中……这将一改往日网页程序设计时调试老大难的现状。

最后我们还可简单了解一下微软在页面缩放（Zoom）方面作出的努力。在阅读英文页面时，用户会经常使用IE7的这一功能，但网页缩放并不能简单地作光学变化（按比例缩放），IE实际上采用的是动态的解析，也就是说改变网页中定义了尺寸的元素的大小属性，再按正常规范显示。在IE8中，这一缩放策略变得更加人性化，读者可自行比较体验。同时笔者在测试时也发现，在缩放模式下选择文字后拷贝，不会再出现IE7中拷贝内容不符的情况。



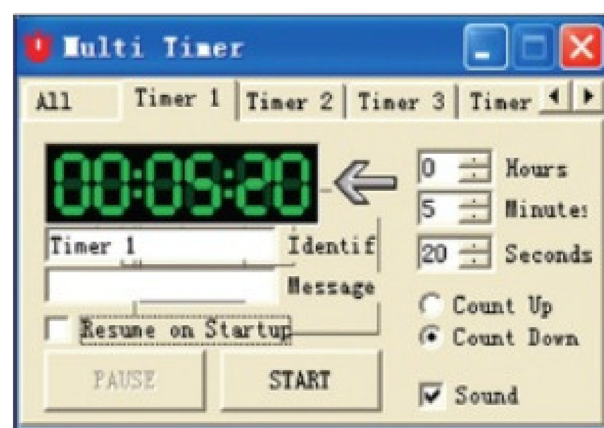
前不久，正在从事小学语文教学的一个亲戚在网上跟我聊天，说他经常要自己输入试卷上的题目，但是逢到拼音音调时就进度极其缓慢，希望我能帮他介绍一款软件解决此问题。于是第一想法就是翻遍Google和百度，不幸没能找到一款专业解决此问题的软件。正在沮丧之间，突然发现自己正在使用的极点五笔输入法有一项“自定义键盘”的功能，于是很快将从数字1到符号“+”这一溜的键位设为汉语拼音中6个标音调的字母，一个键加上Shift上档可当两个字符使，12个键刚好标完6×4个带音调的字母……一番努力后，终于顺利解决问题。才发现软件找太多容易造成思维定势，同样会成为一种阻碍。

■江苏 淮扬客

Multi Timer 1.27

□大小：126kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080801
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/22922.htm

定时器软件。最多可同时执行10个计时，无论是倒计时还是顺向计时都可，拿它来处理生活或学习中的计时问题（例如倒计时蒸饭时间、顺计时阅读训练等）是绰绰有余了。软件使用非常简单，打开后的“All”选项页上列出了10个计时器，要对哪个计时器设置，只需在其上右击就可进入其设置选项页，在此可选择是顺计（Count Up）或是倒计（Count Down），当选择倒计时时则上面的时间输入项变得可操作，输入所需时间，然后在“Message”处输入倒计时归零时会出现的提示文字，就可按下“Start”按钮开始计时了。由于每个计时器是相对独立的，因此只需任选一个开始就好，不必担心影响其他计时。



FLV Extract 1.3



□大小：48kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080802
□下载：http://download.pchome.net/multimedia/video/69229.html

用过不少从FLV动画文件中提取音视频的工具，感觉新用这款小工具是其中提取速度最快的。阅读官方说明文档后才得知该款软件并不需对源文件进行解压缩和重压缩，因此速度才有如此优秀之表现。软件的界面相当简单，只有一个总是显示在桌面最上层的小窗口，选择要提取的内容后，再将FLV文件拖拽到该窗口上，在弹出的信息显示窗口中点击“OK”就可完成解压。音频将被直接保存为MP3格式，而视频则后保存为AVI（具体编码为H.263/FLV1和VP6/FLV4）。注意软件需要系统安装有.NET Framework 2.0。

Magic Boss Key



□大小：527kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080803
□下载：http://download.pchome.net/system/desktop/buildup/84315.html

一款老板键软件，功能很简单，甚至可能只是开发者用来宣传自己站点上其他软件的作品，但是如果你的需求足够简单，那么这款仅在内存中占用580kB的小家伙也可能是个不错的帮手。软件默认的隐藏方法很简单，只要同时按下鼠标左右键，即可将桌面一切窗口包括它们在任务栏上的窗口按钮一起隐藏，再度同时按下则可恢复。软件还提供了一些其他选项，例如隐藏窗口的同时关闭声音（Mute the sound when...）、按下老板键时隐藏桌面图标/任务栏（Enable Boss Key to Hide All Desktop Icons/Taskbar），根据自己需要选择即可，但注意每次改变设定后都必须点击一下“Save Settings”保存后才可生效。

Real Desktop Light 1.32

□大小：3.63MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080804
□下载：http://www.skycn.com/soft/42855.html



如果你的硬件系统足够强劲，又想尝试一下桌面图标“真实化”的效果，这款软件倒是可让你尝个鲜。安装该软件后，桌面会变得3D化，在Light版中3D的视角被固定为斜向下看。会让你感觉到有趣的是，这款软件能让桌面的图标变得具有玻璃块一样的“物理属性”，也就是说它们可相互堆叠与碰撞，碰撞时还会发出脆响，同时你“甩动”它们的“力度”也会影响被碰撞后弹开的距离。注意如果你不希望碰撞，而希望“提起”它们再移动，可在按下鼠标左键的同时再按下鼠标右键，之后再移动即不会引发碰撞。不过前面提到该软件只可用来“尝鲜”，因其对中文的支持很差，中文图标名全部显示为乱码。最后注意一下软件所需最低硬件指标：1.5GHz处理器、256MB内存和GeForce 3以上显卡。

特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期

Tray Commander 2.3



□大小：836kB　□授权：共享　□语言：英文
□快车代码：popsoft080805　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/15768.htm

一款增进系统效率的快捷调用程序工具。安装完成后，软件会在系统托盘处生成一个图标，在其上左击鼠标，会调出系统“快速启动”栏中的图标，据笔者体验，其速度远比系统自带的来得快，而且这样你就可以省出任务栏上快速启动栏的位置；如果点右键，则会出现一个快捷菜单，这个快捷菜单默认包括“批量打开文件夹”“批量打开几个网页”“弹出/关闭光驱”“重启/关闭/休眠/待机”等操作。但实际上，这两个菜单及菜单项的属性（例如批量打开哪些文件夹）全都可通过右键菜单中的“Option”进入设置对话框自定义。这里列出一些可自定义出来的实用功能：最小化/排列所有窗口、关闭显示器、执行一系列命令、截屏（到文件或剪贴板）、清空临时文件夹/Cookies/Internet缓存。总之，只要你妥善定义好这些功能，以后只需点击两次就可快速调用，如果指定快捷键，则可更加顺畅。

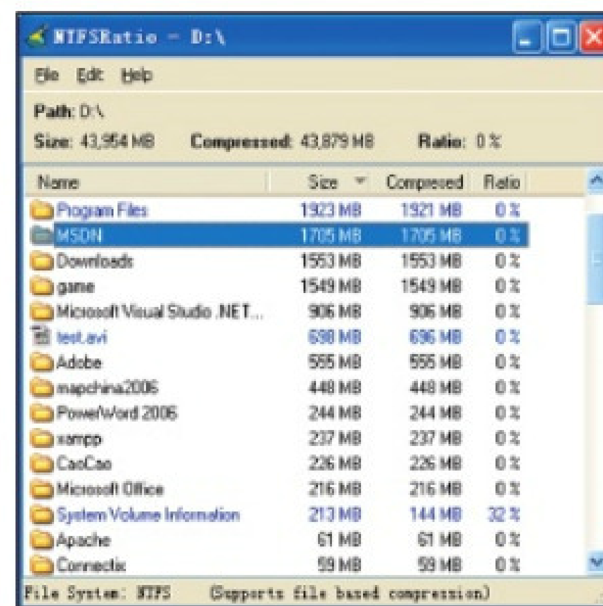
OfflineList 0.7.2a



□大小：2.43MB　□授权：免费　□语言：简体中文　□快车代码：popsoft080806
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1207411200/38739.shtml

这是为游戏发烧友或相关专业人士开发的一款软件。它提供了一个界面，可以列出特定数据库中记录的所有游戏信息。安装文件默认带有GBA的一个官方数据库，而其他类似于Atari、Nintendo、Sega等机型上的游戏数据库，你可登录官方网站http://offlinelist.free.fr/index.php?page=datfiles.html下载，将下载后的文件放到程序文件夹下的Data目录中即可。同时还有很多爱好者也制作了关于PSP等机型的数据库，其中不乏一些中文资源，有兴趣的朋友可在网上搜索。软件默认安装后会显示为英文，请点击菜单“Language”选择简体中文。官方还支持一些游戏的相关图片下载，请点击菜单“工具→在线更新”调用该功能。

NTFSRatio 1.3



□大小：927kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080807　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/25440.htm

对NTFS系统有一定了解的朋友都知道它提供了磁盘压缩功能，通过文件属性对话框→“常规”选项页→“高级”就可调用。压缩的文件/文件夹会被显示为蓝色，一目了然，但问题是我们对它们的压缩率一点都不清楚。如果当你确实磁盘空间紧张，不得不进行此类压缩时，你一定很想了解哪种文件压缩后更能节省磁盘空间，那么来试用这款软件对你的某个样本文件压缩一下吧，它能准确显示出压缩率，以便作出合理选择，当然你也可通过它来了解NTFS系统动作的一些底层细节。安装时选择关联菜单“Context Menu”，将可直接在系统自带资源管理器中调用该软件。

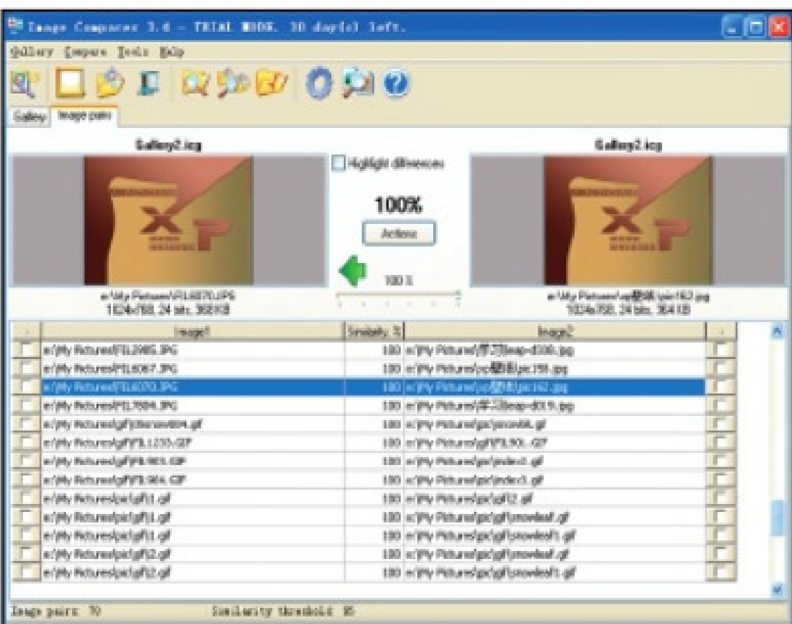
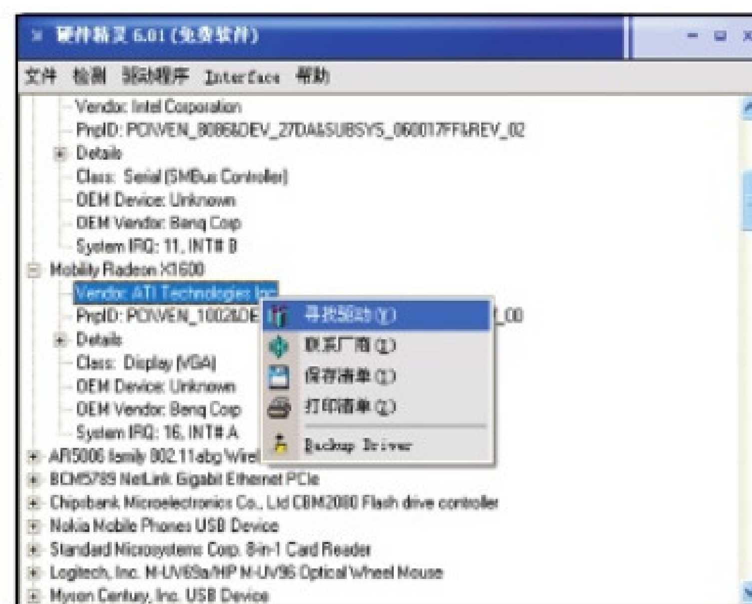


Image Comparer 3.4

□大小：2.88MB　□授权：共享　□语言：英文　□快车代码：popsoft080808
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/30393.htm

一款用于比较电脑中有无相似图片的软件。如果你硬盘上的图片数据也像笔者这样历经数年的日积月累，我几乎敢保证你一定能用这款软件在其中找出两张相似率在99%以上的图片！软件可在一个图片集合（Gallery）内部进行比较，也可在不同图片集合之间进行，但无论如何，在进行比较之前，你必须要先建立一个以上的集合。当然如果一开始不知如何操作，你也可直接点工具栏上的第一个图标进入向导，再一步步操作。最后显示的结果中，你可通过提高相似率来排除大部分并非类似的图片（特别是当你的图片库中有大量速描作品时），注意双击图片可切换至全屏对比。对于剩下的相似图片，你便可一一标记再选择删除或转移等操作。

Unknown Device Identifier 6.01



□大小：850kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080209　□下载：http://www.zhangduo.com/udi.html

一款老牌的硬件信息检测软件，它可帮助你识别设备管理器中带黄色问号的硬件设备，并且会尽量给出该产品的生产商名、OEM名、设备类型，甚至直接给出不知名设备（Unknown Device）的准确名称。收集这些信息后，你也许就能正确为该设备安装上相应的驱动程序。通过软件项目列项目上的右键关联菜单，还可快速调用Google搜索驱动下载，或直达硬件生产商的官方网址。需要注意的是，右键菜单中的“备份驱动”功能需要作者的另一款共享软件“My Drivers”才可实现。

中国共享软件

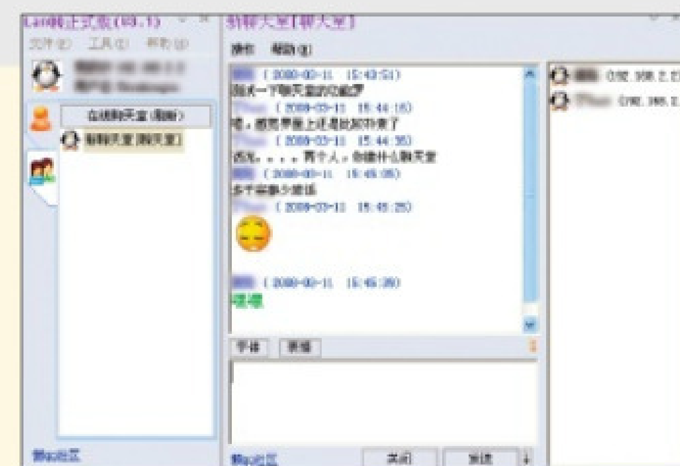
■晶合实验室 MP2008

沟通无忧——LanQQ

□版本：3.1 □大小：1.38MB（安装版） □授权：免费软件
□作者：那些花儿软件工作室 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.lanqq.com
□下载注册：http://www.lanqq.com/thread-1630-1-1.html
□快车代码：popsoft080811

说明：不少局域网用户都可能用过一款名为“飞鸽传书”的局域网即时通信软件，该软件无需服务器支持，即可在局域网内实现消息传送等功能。LanQQ（又称懒QQ）即为一款在“飞鸽传书”的基础上进行再开发而得到的新产品，它继承了飞鸽传书的所有特点（如无需服务器支持等），也能与旧版的飞鸽传书客户端兼容，但无论是在界面还是在功能上，它已更接近于一款流行的IM软件。就功能方面而言，它增加了建立多人聊天室的功能，可群发消息，也可群发文件或文件夹，目前其支持传送的最大文件容量已经超过4GB；据作者公布信息显示，新版还增加了远程协助功能模块，但目前从界面上还找不到这一功能的入口。

点评：一般来讲，目前即使是一个办公室的成员的沟通，也会经常采用QQ等IM工具来进行。LanQQ无需服务器登录、只局限于本地沟通的特点，以及多对多传送文件及文件夹的功能，在某些场合下会变得很有用处。


界面看起来与普通IM一样，但它是不用服务器的

下载新去向——百度下吧

□版本：2.4 □大小：1.44MB（WinXP版） □授权：免费软件
□作者：百度 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://x.baidu.com
□下载注册：http://x.baidu.com □快车代码：popsoft080812

说明：百度下吧可看作是百度为配合其“百度影视”服务所开发的一款P2P下载软件，由于其具有强大的网络连接功能，支持局域网、外网等各种网络环境，支持断点续传和BT下载模式（下载时需首先下载一个类似于BT种子文件的前导文件），因此在各类宽带类型下都可顺利连接。以笔者的体验来看，由于采取了BT这种互联网用户之间共同传输分享的模式，热门资源的下载速度均可达到已装宽带的极限。目前该软件主要的使用目的还是下载百度影视服务中提供的各种影视资源，目前这已经是一个包含电影、电视剧、综艺、动漫、MV等在内的较为庞大的资源库，网罗了各种热门的视频作品。

点评：如果你有一些想看的影视在BT或电驴上都难找到资源，那么这倒是一条新的途径。软件的下载管理目前还相当初级，例如无法限速，不可调整多个下载进程之间的优先级，也不能分类管理，亟待后续版本改进。



百度影视服务目前是该软件主要也近乎唯一的资源接口

简简单单做录音——MP3音频录音机

□版本：8.996 □大小：7.30MB □授权：共享软件 □作者：飞翼软件工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：28元
□未注册限制：两分钟录制时间限制 □主页：http://www.flywing.cn
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/24277.htm □快车代码：popsoft080813

说明：一款在功能上并无特别突出的录音软件，它与其它同类软件一样，都是可将系统中的各种音源（如麦克风、线路输入、所有音源）录制并保存为WAV、MP3、WMA等格式，并可随时回放该类型的音乐。但是值得注意的是，其他同类软件放在“设置”之类对话框中的音源选择，被它直接放置在了主界面上，使用起来只需在主界面上点一下鼠标选择音源，即可开始录音，而无须面对更多复杂的步骤。软件还提供了任务计划功能，可指定于某段时间内自动录音，此外它还提供了简单的热键功能，以避免录音过程中鼠标点击所产生的噪声。

点评：从功能特色上讲，这款软件实在是乏善可陈，甚至连边播放伴奏边录音的功能都难实现。然而录音对于缺乏电脑知识的一般用户来讲，并不是一件很容易上手的事情。如何有效消除他们的畏惧心理？减少层层的操作步骤无疑是非常有用的，在这方面这款软件是一个可资学习的典范。

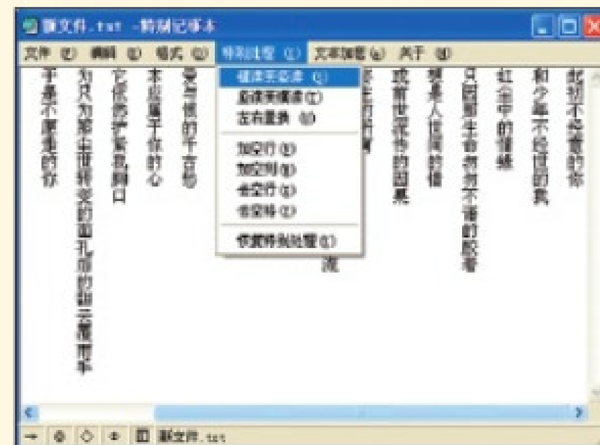

界面简单直接，是这款软件成功的最大原因之一

再现竖排文字美感——特别记事本

□版本：1.0 □大小：162kB □授权：免费软件 □作者：刘挺锋
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://otot.w2.icgaya.com/drawtxt/drawtxt.htm
□下载注册：http://otot.w2.icgaya.com/drawtxt/snote.rar
□快车代码：popsoft080814

说明：这款模样很像Windows记事本的软件，能实现一些有趣的功能。例如插入空行或/和空列（空格），清除空行或/和空格字符，文本左右位置互换、将横读的文本转为竖读的文本（或反之）。特别是最后一个功能，让笔者想起早在大学文字BBS时代时，为了打造一个好看的竖排歌词签名，颇费算计之力（因为输入时是横向输入，得算好空格等问题），现在如果使用该软件，将可轻松达到该目的。现在已经不再是文字BBS流行的时候了，但若是来上这么一段雅致的竖排歌词签名，也一定能为你在论坛上增色不少。最后这款软件还能对文本进行加密，加密后的TXT文件还能被打开，但已经是乱码，必须使用该软件输入正确密码才可显示。

点评：功能独到，如果你正需要该功能，那么它就是最好的。


轻轻松松就可“排版”出雅致的竖排文字

HandySwitch



□平台：PPC □版本：3.0 □大小：81kB
□下载：http://download.pchome.net/mobile/wm/ppc/normal/office/40333.html □快车代码：popsoft080821

该软件安装后会在桌面的底部或顶部（位置可设定）生成一个快捷图标，在PPC运行的任何时刻，都可点击该图标，从而调出程序主菜单。在这个菜单中，将会列出当前所有正在运行的程序，只要点击或长按（自行设定）程序名之后的“×”图标，就可直接关闭该程序或将该程序窗口最小化。如果只是想跳转到该程序，那么只需在对应列表项上点击就可。若不希望在该列表中看到某个程序（例如系统同步程序），可将其添加到忽略列表。此外，用户还可通过该软件查看系统中CPU和内存的占用情况。软件的自定义性较强，除了前面提到的之外，你还可自定义主菜单的皮肤及程序的显示图标（当然也可不显示图标）。

主要特性：极其快速的调用让你感觉日常切换程序无比方便，自定义性强，安装或卸载均无需重启系统。

Task Manager



□平台：PPC □版本：2.7 □大小：393kB
□下载：http://download.pchome.net/mobile/wm/ppc/normal/pim/59847.html □快车代码：popsoft080822

相比于HandySwitcher的简单功能而言，本软件就是同类软件中的“巨无霸”，它就像Windows上强劲的第三方任务管理器软件一样，实现了多种功能，例如程序管理、进程管理、程序调用窗口管理、CPU性能监视、设备查看、服务查看、网络使用情况查看……甚至还包括注册表编辑功能！如果你对PPC的系统状况大感兴趣，一定不要错过这款软件。至于PPC上的程序员，这款软件更是极好的帮手。唯一要提醒的是，正因为功能复杂，它在用于切换程序时反而不如单一的HandySwitcher来得快。

主要特性：功能强大，可让你对Windows Mobile系统的运行增加不少认识。

Handy Taskman

□平台：S60第三版 □版本：2.0 □大小：220kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/6980.html
□快车代码：popsoft080823



著名手机软件生产商Epocware出品了一系列的“Handy”软件，而Taskman无疑是其中带来最实在便利的一款。它最常用的功能是提供了当前正在运行程序的列表，并且可随时从该列表中关闭、结束或切换某程序。在基础功能之外，它还提供了几个常用的功能：给出了S60手机的存储信息，用户可从中查看系统盘或存储卡的存储信息；保存了20个最近打开的程序列表，以便再度快捷开启；提供了一个极有用的程序搜索功能，可即时从已安装的众多程序中查找到你所需的那个。

主要特性：程序功能和键盘快捷键相关联，可快速调用；最近打开列表及搜索功能有助于提高日常使用效率。

CeleTask

□平台：SmartPhone □版本：2.2 □大小：40kB
□下载：http://soft.tompda.com/c/softs/20071024/s_11728.asp
□快车代码：popsoft080824



一款中规中矩的任务管理器，它几乎实现了类似于Windows内置任务管理器的所有功能。例如程序列表、切换程序、查看程序模块、进程列表、中止进程等，同时还具备一项以命令行执行某程序的功能（类似于WinXP中的“新建任务（运行）”）。软件还提供一些有用的系统功能调用，例如电源状态显示、内存状态、清理内存、重启/关闭系统等。最后对于手机来说，所有主要功能都可自行指定快捷键，以便快速调用。

主要特性：界面简单易用，熟悉Windows任务管理器的用户可快速上手。

McPhling

□平台：Palm □版本：5.81 & 4.81 □大小：51kB（5.81版本）
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1814.htm
□快车代码：popsoft080825

McPhling是Palm系统上极为灵活的一款程序激活/切换软件。出现或禁止出现在切换列表中的程序项目可自由定义，包含多少个列表也可指定；可根据最近使用频率及设定最爱程序来确定出现在切换列表中的程序次序。无论你使用的Palm是哪种硬件类型，均可设定使用笔划（传统Palm机器在下方手写区域划出特定指令）、命令条（Command Bar）或按键（例如Treo键盘）来快捷调用“上一个”、“最近启用程序列表”等功能，值得一提的是该软件还可顺利调用Palm系统上特有的DA（Desk Access）程序，不用特地为此担心。



主要特性：自定义功能极为强大，完成相关设定后使用很方便。



由于掌上设备屏幕较小，也许开发者还认为其上运行的程序较为轻巧，因此不适合像PC上的操作系统一样，设计一个任务栏来放置已打开程序的按钮，同时也没有安排像Windows中“Alt+Tab”这样方便的窗口切换快捷键。然而随着掌机的功能日趋复杂化，其上的程序越来越多，对于经常玩机器的朋友，这一功能的实现已迫在眉睫。除切换之外，部分朋友还需要一个像Windows中“任务管理器”那样的工具，以便随时了解程序运行的各种信息，需要时可终止指定进程。这次就介绍几款较优秀的任务管理软件。

■四川 黄路



越来越小还是越来越便宜？
——2008移动处理平台前瞻

■ 重庆 Arrik

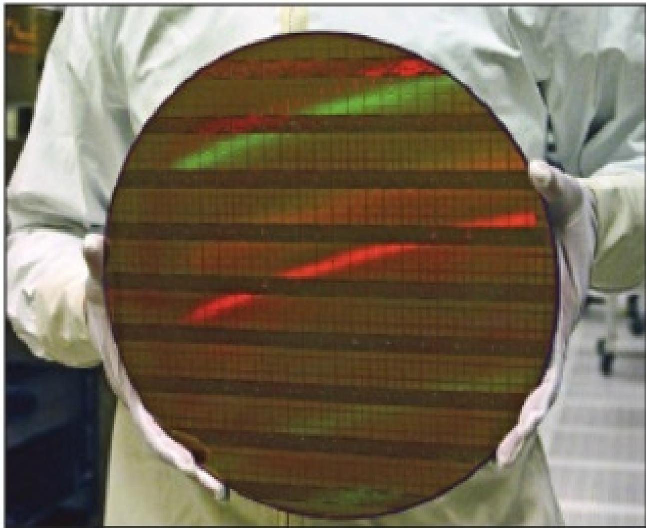
前言

笔记本电脑正在逐渐替代台式机成为个人电脑的主流，从去年笔记本电脑全球销量超过台式机，和电脑市场中越来越火爆的笔记本电脑销售，我们就能很明显地看出这种趋势，而且这个不可逆转的趋势还在逐渐扩大中。说到笔记本电脑的成功，就不得不提到Intel的迅驰移动平台。正是由于迅驰在笔记本电脑性能和能耗方面的突破性进步，使笔记本电脑进入了完全成熟的阶段。进入2008年，笔记本电脑平台将会有怎样的变化？新的平台将领引我们走向什么样的笔记本电脑新纪元？其他厂商如何反击如日中天的Intel？本篇将为你讲述其中的故事。


笔记本电脑已逐渐成为消费者的首选

主流平台的较量：英特尔咬文嚼字的“迅驰 2”

在过去的3年中，英特尔都是在每年1月份公布新款处理器，接着在6月公布新的芯片组和平台，今年也不例外。1月时，我们看到了英特尔2008年处理器的主角——45nm工艺的Penryn核心Core 2 Duo处理器。目前已有部分厂商将Penryn用在Santa Rosa平台上，作为正式迎接新平台的过渡，而将在6月登场的2008真正主角的名称是“Montevina”。


Penryn所用45nm工艺硅晶圆

这里不得不先说一个稍微有些尴尬的话题。英特尔已经正式宣布将“Montevina”平台命名为Centrino 2（中文名称“迅驰 2”），英特尔官方表示，“迅驰2处理器技术是即将在今年年中推出的迅驰处理器技术品牌名称。为个人消费者及商业用户提供最优化配置的英特尔处理器技术。不但提高了性能和无线连接能力，同时还可提高电池续航能力并满足轻薄电脑的设计要求。迅驰2并不是指第二代迅驰。”也就是说过去大众口中常用的“迅驰2”“迅驰3”“迅驰二代”“迅驰三代”“迅驰四代”等都是同一个品牌的产品——即“迅驰”。它们之间的区别在于处理器的更新换代，而处理器的更迭并不能完全代表迅驰技术和迅驰品牌的升级换代。

根据英特尔“有关迅驰2品牌的备忘”资料，“对于从2003年至今已经推出的迅驰处理器技术，可以分别称之为‘第一代迅驰处理器技术’（Carmel）、‘第二代迅驰处理器技术’（Sonoma）、‘第三代迅驰处理器技术’（Napa）、‘第四代迅驰处理器技术’（Santa Rosa）”。所以从Montevina开始，才是真正意义上的“迅驰2”，这看上去颇似一出咬文嚼字的谈话节目（为了便于读者了解迅驰产品之间的关系以及正式的称谓，我们根据英特尔官方资料制作了迄今为止所有迅驰产品家族的简表）。

迅驰产品家族列表

推出时间	2003	2005	2006	2007	2008
品牌名称	迅驰（Centrino）				迅驰 2（Centrino 2）
平台代号	Carmel	Sonoma	Napa	Santa Rosa	Montevina
平台名称	第一代迅驰处理器技术	第二代迅驰处理器技术	第三代迅驰处理器技术	第四代迅驰处理器技术	-
处理器家族	Pentium M	Pentium	Core Duo	Core 2 Duo	Core 2 Duo
处理器核心	Banias	Dothan	Yonah/Merom	Merom/Penryn	Penryn

Centrino 2平台将搭配同期推出的新Penryn处理器，并将包含多个系列：T系列以性能见长，功耗为35W；更注重控制能耗的P系列功耗将只有25W；SP为小尺寸处理器，功耗同样也是25W；而只有5.5W功耗的超低电压版U系列将是“小型中的小型”。

45nm Next Generation Intel® Core™ 2 and Xeon® Family processors (Penryn)

Built Upon Enhanced Intel Core Microarchitecture
Greater Performance at Given Frequency AND Higher Frequencies
Introduces New SSE4 Instructions For Media/Gaming/Graphics
New Levels of Energy Efficiency
Larger Caches, Faster Buses
Growing Performance and Energy Efficiency

Penryn核心

已知的Penryn处理器型号及价格

处理器型号	时钟频率	二级缓存	热设计功耗	前端总线	价格
T9600	2.80GHz	6MB	35瓦	1066MHz	530美元
T9400	2.53GHz	6MB	35瓦	1066MHz	348美元
P9500	2.53GHz	6MB	25瓦	1066MHz	316美元
P8600	2.40GHz	3MB	25瓦	1066MHz	241美元
P8400	2.26GHz	3MB	25瓦	1066MHz	209美元
SP9400	2.4GHz	6MB	25瓦	-	316美元
SP9300	2.26GHz	6MB	25瓦	-	284美元
SL9400	1.86GHz	6MB	17瓦	-	316美元
SL9300	1.6GHz	6MB	17瓦	-	316美元
SU9400	1.4GHz	3MB	10瓦	-	289美元
SU9300	1.2GHz	3MB	10瓦	-	262美元
U3300	1.2GHz	3MB	5.5瓦	-	262美元

芯片组方面，英特尔将在第二季度公布GM45、GM47和PM45芯片组。其中GM45、GM47芯片组是集成显卡解决方案，PM45芯片组将搭配独立显卡。新平台与现有平台相比最大幅度的改进，是将采用英特尔新的X4500 HD集成显示芯片。这款集成显卡终于将DirectX 10技术引入迅驰平台，并且将使笔记本电脑普遍配置上HDMI和DisplayPort接口。据悉，新平台在3DMark方面的性能要比现在的GM965芯片组高出1倍。此外，新的芯片组还将支持2GB迅盘，支持Windows Vista ReadyDriver和Readyboots等功能。

网络通讯方面，英特尔公司将推出82567LM和82567LF Gigabit Ethernet控制器。用户也可选择基于Shirley Peak的WLAN控制器“英特尔WiFi Link 5100/5300”，英特尔还会推出WiMAX/WiFi控制器“Intel WiMAX/WiFi Link 5150/5350”。由此看来，新平台依然延续了迅驰平台的“三大件”——处理器、芯片组和无线模块。



Centrino 2将能带来更好的游戏体验

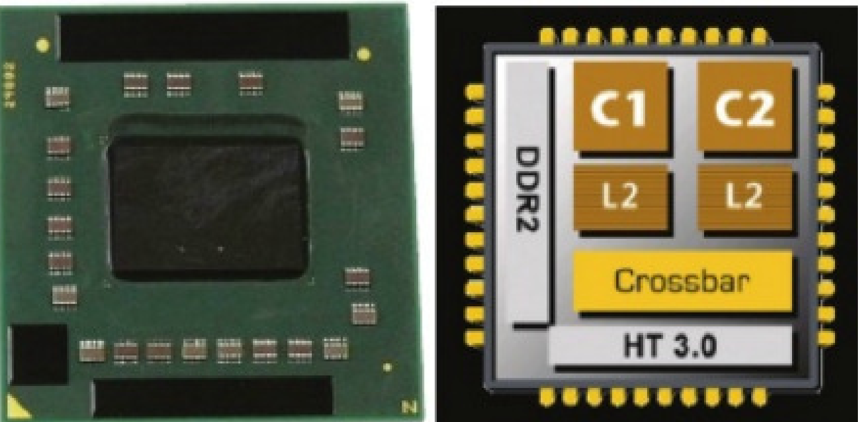
主流平台的较量：AMD或将创造历史

在主流移动平台解决方案中，唯一能跟英特尔“对话”的只有AMD。前两年，AMD仅凭借单一的处理器与英特尔的整个迅驰平台抗争，并最终取得了市场中的一席之地，不得不令人刮目相看。在沉寂了两年之后，2008年将可能成为AMD大举反攻创造历史的一年。在08年第二季度，AMD将发布带有众多新技术的Puma移动平台。与Centrino 2几乎同时期亮相的Puma将首次以完整平台的姿态与对手展开激烈竞争。

Puma平台的无线模块将采用开放合作的模式，这样就比英特尔的“三大件”少了无线模块，只有处理器和芯片组两个组成部分。

Puma平台的处理器名为“Griffin”，是希腊神话里的狮鹫兽，暗示该处理器具有狮子的强壮和鹫的灵动。Griffin处理器不再是AMD对桌面处理器进行功耗控制改良之后应用到移动平台的版本，它将是首次以高效移动为目标而专门开发的节能型处理器。“Griffin”将包括代号为“Lion”的Turion Ultra、Turion、Athlon双核心系列和代号为“Sable”的Sempron单核心系列。

Turion Ultra系列定位最高端，拥有2MB二级缓存，支持DDR2 800内存，HT总线频率最高4.4GHz。电源管理方面支持动态HT连接，最低P-State状态频率大于475MHz，有2种P-State状态和3种P-State状态电压，支持更深度休眠，另外还支持虚拟化技术和硬件热能控制。Turion系列二级缓存减半至1MB，HT总线频率最高4GHz，最低P-State状态频率500MHz，其他规格与Turion Ultra相同。Athlon系列仅支持DDR2 667内存，HT总线频率最高3.6GHz，且不支持动态HT连接，最低P-State状态频率950MHz，P-State状态和电压都只有2种，另外也不支持更深度休眠。Sempron系列的二级缓存仅有512kB，最低P-State状态频率1GHz，且不支持虚拟化技术，其他规格与Athlon系列相同。



Griffin处理器样品及内部架构

		AMD Sempron	AMD Athlon 64	AMD Turion 64	AMD Turion Ultra 64
Performance	Processor cores	1	2	2	2
	L2 cache	512KB	1MB	1MB	2MB
	DDR2 memory speed	DDR2-667	DDR2-667	DDR2-800	DDR2-800
	HyperTransport™ Link speed	3.6GHz	3.6GHz	4GHz	4.4GHz
Power Management	Dynamic HyperTransport link	No	No	Yes	Yes
	Min P-State	1000MHz	950MHz	500MHz	>475MHz
	Number of P-States	2	2	3	3
	Number of P-State voltages	2	2	3	3
	Deeper Sleep	No	No	Yes	Yes
Other	AMD Virtualization™	No	Yes	Yes	Yes
	Hardware Thermal Control	Yes	Yes	Yes	Yes
	Step-up features	Baseline	•Athlon™ brand •Dual core •Larger L2 cache •AMD Virtualization	•Turion™ brand •Faster frequency •DDR2-800 •Dynamic HT width •C4 Deeper Sleep •More P-States	•Turion™ Ultra brand •Fastest frequency •Largest L2 cache •Fastest HT link

已知的Griffin处理器规格表

与Griffin共同组成Puma平台的是RS780M北桥和SB700南桥芯片组。这个芯片组的最大卖点在GPU。RS780M集成了Mobility RADEON HD 2000系列GPU。它在支持DX10、提供高清硬件解码、原生HDCP和HDMI、DisplayPort接口等技术之外，还有一项名为PowerXpress的技术。这项俗称为双显卡切换技术的新功能，将成为Puma平台的杀手锏。它可以在不关闭系统的情况下，完成集成显卡和独立显卡的切换，完美解决了图形性能与电池使用时间的矛盾。SB700南桥性能也不弱，能提供和英特尔迅盘技术类似的名为“HyperFlash”的内存加速技术。

主流平台市场：2008年笔记本布局推测

AMD在新平台上下了狠功夫，在处理器和芯片组上都采用了多项功耗控制新技术，AMD官方宣称采用Puma平台的笔记本电脑将可拥有超过5小时的巡航时间。如果情况属实，至少在移动平台攸关生死的能耗控制技术上，AMD已经追上了英特尔的脚步。不过由于英特尔Centrino 2平台采用了更先进的45nm制作工艺，其处理器拥有远超过AMD处理器的二级缓存容量，Penryn在总体上领先AMD很多是不争的事实。不过好在“AMD-ATI联合体”在图形芯片领域拥有深厚的造诣，比Centrino 2 X4500性能更好的HD 2000集成显示核心，多少能弥补Puma平台性能上的些许缺憾。

AMD的出路在于紧紧抓住中低端市场，为追求双核处理器、高性能集成、独立显卡的用户提供更价廉的平台解决方案，并借最高端的Turion Ultra处理器逐渐向市场的“上层建筑”靠拢。



AMD平台支持高清硬件解码

AMD与英特尔下一代移动平台对比

	AMD Puma	Intel Montevina
处理器	Griffin	Penryn
芯片组	RS780M	G45（Cantiga）
无线模块	开放合作	EchoPeak
支持内存	DDR2 800	DDR3 1066
闪存加速	HyperFlash	Turbo Memory 2.0
集成显卡	HD 2000	GMA X4500
特色技术	PowerXpress	未知

在之前与英特尔的竞争中，AMD正是抓住了为厂商提供更廉价笔记本电脑方案这种讨巧良机，才得以在迅驰的重压下成功逃生。在2007年使戴尔、东芝这样的英特尔死忠都已经对AMD敞开了大门，只要将已有的成绩巩固并不断扩大，AMD平台在2008年取得更好的市场份额应是意料之中的事。等到2009年45nm工艺的新处理器新芯片组问世之后，AMD有可能最终与英特尔分庭抗礼。

由此可以大致分析出2008年主流笔记本电脑的市场状况。中高端价位机型英特尔将占有绝对优势，主流价位机型也将是英特尔占据大半壁江山；对于AMD的中高端产品，厂商和用户都将持比较谨慎的态度。中低端价位上的竞争将最为激烈，英特尔能提供的方案比较有限，要么是低端双核加集成显卡，要么是赛扬处理器搭配独立显卡；而AMD则可以采取更灵活的双核独显，或者以低端处理器配集成显卡，从而在价格上与英特尔拉开差距，赢得大量入门级用户。这一系列“组合拳”很可能会让英特尔应付得非常狼狈。

这种局面对于用户来说是最有利的，我们期待多年的移动平台竞争局面将会带给用户更多更实惠的产品。总的来看，英特尔的优势在于性能、功耗和稳定性，那些性能卓越、设计独特的笔记本大多会用Centrino 2平台；而如果你想买的是一台朴实无华、以性价比为首选的本本，AMD平台将是不错的选择。


AMD已经获得了惠普、戴尔这样一流厂商的支持

超低价平台：英特尔将要一家独大？



华硕易PC

2008年笔记本电脑平台的主战场，将是英特尔Centrino 2和AMD Puma的对决，但除了主流笔记本电脑之外的其他部分也同样很精彩。2007年底，华硕发布的售价在3000元以内的易PC在市场取得了空前的成功，让“超低价笔记本电脑”成为时下业界最流行的关键词。不过现在的超低价平台一点都不“专业”。目前的超低价笔记本平台大概有这样几种：

华硕易PC采用的是英特尔赛扬M ULV处理器和Intel 910芯片组组合而成的平台。虽然这个平台能满足日常普通应用的需求，但不得不承认和主流配置相比的确较为过时，这成为易PC的最大软肋。

目前市场上价格同样在3000元以内的还有神舟、新蓝和七喜的笔记本。准确地说，它们同易PC并不是同一类型的产品。这些超低价笔记本是实惠的全功能笔记本电脑。它们的共同点是将笔记本电脑部件和制造成本控制到最低，采用最廉价的配置，也无所谓什么标准的平台，厂商能采购到什么最低价的处理器和芯片组，就用什么样的配置来组合。所以我们可以看到赛扬M、VIA C7-M处理器、Intel 943GM、SiS M672芯片组等各式各样的组合，总之怎么能降低成本就怎么配置。

另外还有超低价笔记本的鼻祖XO笔记本，用的是AMD的超低价平台。XO笔记本也就是当初闹得沸沸扬扬的“100美元笔记本”。闹腾了这么多年，XO笔记本始终没有让大家看到实际成果，仅出现在很少几个发展中国家，价格也远远高出当初承诺的100美元。其平台的性能和功能，更是与易PC相距甚远，现在看来作秀的成分远大于实际。另外，国产龙芯平台也是类似的情况，虽然高调宣称将推出2999、


神舟2999元笔记本

1999元笔记本，但至今未看到真正的产品投放市场，而龙芯本本的性能也近似10年前的“古董”级。

可以确定的是，这股由易PC带起的超低价笔记本电脑风潮将会在2008年持续蔓延。目前已经有微星、惠普等多家有实力的厂商宣布，将在2008年投入超低价笔记本电脑项目。嗅觉敏锐的英特尔早就发现了超低价笔记本电脑的巨大潜力，在3月初正式发布了Atom系列处理器（中文名称“凌动”），平台则以“Centrino Atom”命名。Atom系列处理器包括Diamondville和Silverthorne两款，前一款专门针对超低价产品，后一款用于MID、UMPC类产品。

Diamondville处理器将采用45nm工艺制作，尽管是单核心处理器，但拥有“双线程”（2 Threads）技术，可使得在单核心能同时执行两条指令。目前公布的处理器频率是1.6GHz，前端总线533MHz，512kB缓存。与之搭配的则是我们比较熟悉的945系列芯片组和ICH7M南桥芯片的组合。单从性能上来看，这个平台比易PC进步不少，而且945芯片组可支持双核处理器。英特尔方面也表示，有可能在超低价平台上引入双核处理器，这就给了我们对超低价笔记本电脑更多的想象空间。

除了英特尔最新的平台之外，AMD的Sempron系列处理器的平台，和英特尔赛扬处理器平台也有机会在超低价笔记本电脑市场分得一杯羹。不过与“术业专攻”的Centrino Atom相比，这些平台都类似玩票的性质，很难动摇新平台的绝对主力位置。2008年的超低价笔记本平台，将很可能是英特尔一家独大的局面。



双核或将可能登陆超低价笔记本

随着英特尔超低价平台的发布，可以预见将随之而来更多性能合理、价格低于3000元的笔记本电脑。这就标志着2008年笔记本电脑价格大战即将会打响。托超低价平台和超低价笔记本电脑的福，今年笔记本电主流价位有可能再次下滑，到时候说不定五六千元就能买到一线品牌最新主流配置的笔记本。

超便携平台：UMPC的好日子到头

最后剩下的一块市场是超便携产品平台。之前的UMPC平台，一直是首先提出UMPC概念的威盛占有优势。其2007年主推的C7-M ULV处理器与VX700芯片组平台，针对性地在能耗控制、加密技术等方面特别进行了优化，功耗仅有3.2W，而且南北桥合一的芯片组体积也只有超小的35mm×35mm，对于超便携机型来说非常适合，受到诸如三星等一流厂商的亲睐。不过堪忧的是，威盛自从07年之后，在超便携平台上就再也没有更大的作为，在刚刚结束的CeBIT 2008展会上也仅仅是再次将这个平台拿出来展示。如此一来，在英特尔的强大攻势下其地位岌岌可危。



VIA C-7M Ultra Mobile处理器

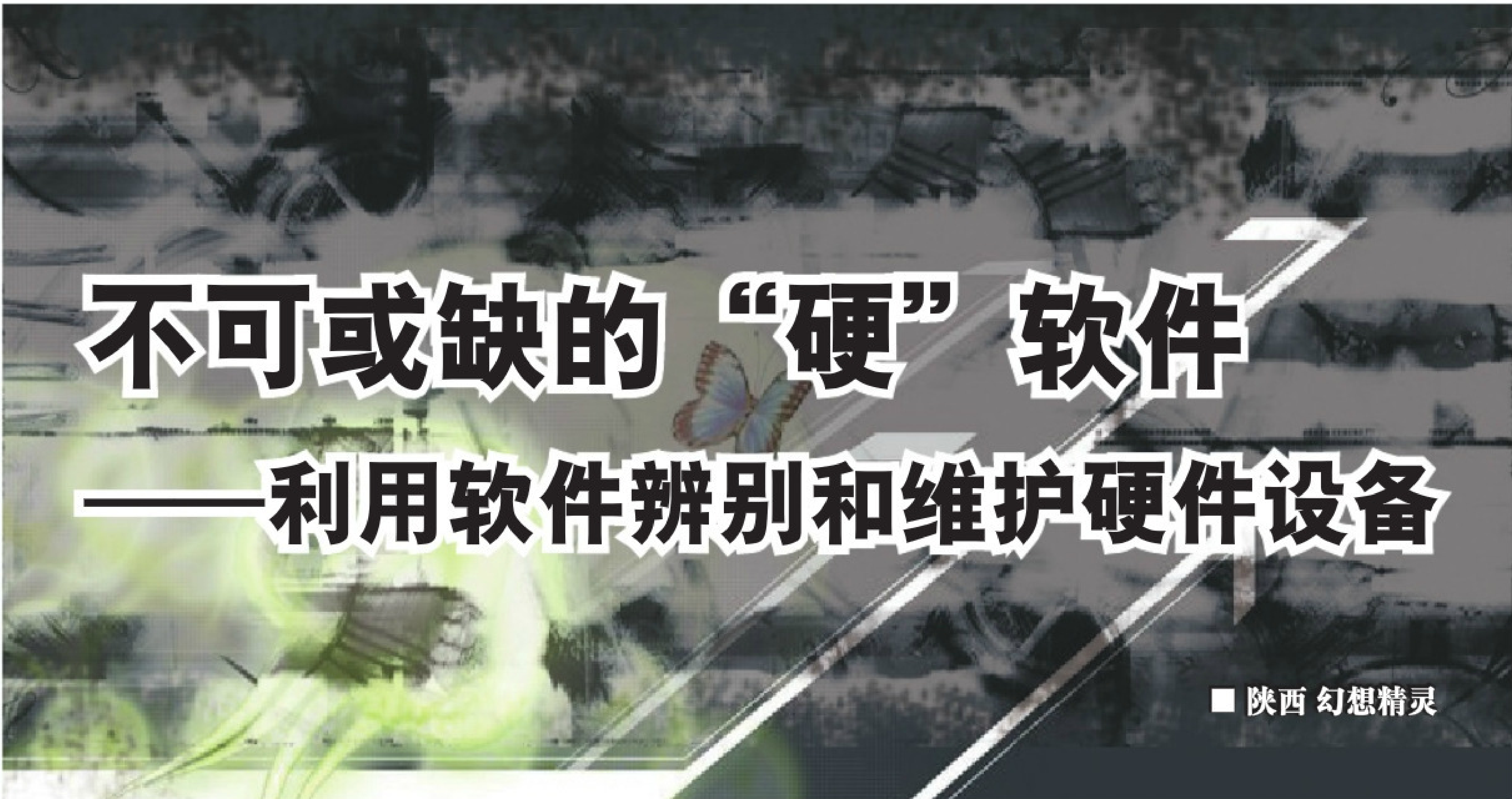
前面我们已经提到，英特尔在3月初刚刚发布的Atom系列处理器中，就有专门针对超便携产品的Silverthorne处理器。它带来的不仅仅是45nm的先进制作工艺，将能耗控制在0.6～2W之间也不是它最大的卖点，更重要的是它是一款非常注重生产成本的处理器。UMPC类产品虽然在各大展会上的人气很高，但在市场中始终显得并不火爆，最让用户难以接受的就是动辄六七千甚至一两万的售价。英特尔称，将有配置新处理器售价在100～500美元之间的超便携产品，这对于那些价格高高在上的旧UMPC来说无疑是致命的。此外，英特尔方面在UMPC之外，又提出了移动网络设备（MID，Mobile Internet Device）的概念。这种以网络应用为主的手持设备，其实才是英特尔真正看好的方向，也是Silverthorne处理器的真正目标。


轻与小将是08年的一大潮流

照这样看来，传统UMPC类产品很可能将会被重新定义。要么大幅降价，要么在笔记本电脑、MID、智能手机的夹击下成为“非主流”。08年的UMPC市场将会是动荡的一年，极有可能出现整体价格大幅下降，或者厂商转型到MID或易PC类产品。如果你对这类超便携笔记本感兴趣，建议现阶段不妨先观望一下。

尾声：知己知彼百战不殆

对于我们普通消费者来说，2008年将是幸福的一年。我们不但能在大多数笔记本电脑上实现看高清、玩3D游戏，还有希望看到更多不到3000元的笔记本，有希望看到主流价位的再次下跌。不过清醒一点看，很难说我们到底是需要45nm的进步，还是第二、第三台笔记本，抑或在为技术进步和创意新品欢呼的同时迷失了自我。了解最新的发展动向，分析有可能出现的市场格局，真正意义并不在于要卯足劲去尝试那些最新鲜的果实。更明智的是，了解未来将要出现的，明白自己需要的，把握自己拥有的，为笔记本生活制定出一套最适合自己的采购计划。P



不可或缺的“硬”软件——利用软件辨别和维护硬件设备

■ 陕西 幻想精灵

电脑已经成为大多数人不可缺少的工具了，甚至有些人还拥有一台以上的电脑。相对于界面漂亮的软件而言，冰冷的硬件总是带着一点神秘的感觉——无论是繁杂的参数还是密密麻麻的电子元器件。但只有在充分了解它们之后，我们才能更有效地发挥它们的性能，快速准确地判断各种故障的原因，进而找到直接有效的解决方法。想了解自己手中的硬件吗？俗话说“难者不会，会者不难”，只要掌握适当的方法和软件，这也算不上什么困难的事，而且还可以帮助我们解决一些疑难杂症，摆脱让人尴尬的“困境”。

手中的硬件设备你都了解吗？——用软件帮你获取硬件信息

关键字：
重装XP系统 设备识别 超频鉴别 温度 显示器 坏点 亮点

作为一个同学、朋友或者亲戚眼中的“电脑高手”，你是不是经常要帮助他们解决各种各样的问题和故障呢？在这个时候，我们面对的也许是一台已经瘫痪的电脑，没有任何关于它的有价值的信息——它的主人不知道主板芯片组、显卡、网卡、声卡的型号，相关的说明书也早不知道丢在了哪里，甚至主板上还集成有其他“未知设备”——怎么办才好？

也许你会选择打开机箱，在昏暗的光线和飞扬的灰尘中一边眯着眼睛一边拨开乱七八糟的线缆去一一辨别那些设备上的主芯片型号……Stop！这种类似“考古发掘”的事情看起来一点都不像“电脑高手”应该做的。其实随着硬件识别技术的不断发展，我们完全可以通过软件来识别硬件设备。装好Windows XP或者Vista系统之后，使用一款叫做“Everest”的软件可以让你一边喝茶一边快速准确地了解机箱内的情况。这款软件拥有庞大的数据库和良好的更新支持，并且整合了不少分类测试工具，为我们初步了解硬件信息提供了一个较完美的平台。


Everest的主界面


选择“计算机”→“内容”可以获取大部分有价值的信息，比如主板芯片组、CPU、显卡、网卡、硬盘甚至硬盘分区状况等，基本上常规的项目都在这里了


想知道自己的CPU是否已被人偷偷超频了吗？选择“计算机”→“超频”，在这里可看到CPU的本来面目哦

名词解释

CPU步进——所谓“步进”其实就是修订版本的意思，不同批次的处理器会因为修正提高“步进版本号”。由于不同步进的产品可能会有不同的电气性能，所以为了获得更好的超频效果，部分DIY爱好者会寻找特定步进的产品。同样，步进信息也可以用来作为鉴别CPU作假的依据。

DMI——这里可以看到OEM信息。比如设备主板制造商这些OEM信息。一些厂商自有的信息（如UUID【thinkpad产品序号】）也会在此拥有自己的一席之地。



对于笔记本电脑来说电源检测是很重要的，选择“计算机”→“电源管理”就可以查看对应的信息



炎热的夏天即将到来，电脑的“防暑降温”工作越发重要，选择“计算机”→“传感器”可以查看CPU温度、硬盘温度等，非常方便



通过“主板”→“中央处理器”我们可以获得CPU的相关性能参数，一切和CPU有关的基本信息都在这里



有许多游戏和软件不能安装或运行的原因往往是CPU无法支持相关的指令集特性，选择“主板”→“CPU ID”可以了解自己的CPU支持哪些特性。顺便说一下，常用的第三方硬件检测工具中Everest提供的指令集信息是最全面的



想知道什么样的CPU或者内存与你的主板最般配吗？通过Everest能够获取主板前端总线、内存总线和芯片组总线的信息，升级时就能做到有的放矢了

辨别CPU和显示核心的专用利器——CPU-Z、GPU-Z

Everest虽然功能全面，但它的部分功能是需要付费使用的，并且日志式的报告总觉得不够直观。有时候只是为了查询某个参数进行对比，使用Everest就显得有些繁琐。有没有更小巧且免费的工具呢？现在的硬件检测领域可谓百花齐放，许多小软件在这种情况下更好用，比如CPU-Z和GPU-Z。这两款软件都很小巧，并且拥有较短的更新周期和极高的准确度，常被DIY爱好者用于超频后查看对比CPU或GPU（显示核心）的电压和频率等信息，通过它们来获取CPU或GPU的核心代号、生产工艺、频率等信息，可作为判断CPU或GPU是否被超频的有效依据。





CPU-Z 和GPU-Z的主界面



选择“主板”→“芯片组”→“北桥”，可以获取主板芯片组型号、内存和图像控制器的信息，如果你不知道为主板和集成显卡选择什么样的驱动，就应该先来查看这一项



选择“主板”→“芯片组”→“南桥”可以获取包括声卡在内的部分板载设备的信息

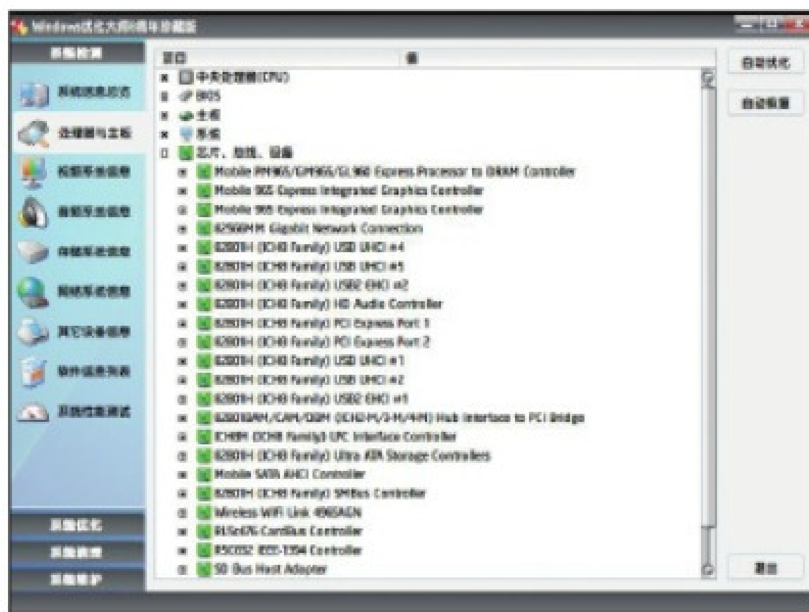
使用DisplayX检测液晶显示器的“亮点”和“暗点”

外部显示设备主要是显示器，对于当前主流的液晶显示器而言，检测“亮点”和“暗点”是非常必要的。严格来讲“亮点”与“暗点”都是因物理故障而产生的坏点。“亮点”在开机后不论画面如何变化，都保持固定的颜色和亮度，可能是白、红、绿或其他颜色；而“暗点”则是无法“亮起来”的点，在纯白背



DisplayX主界面中选择“常规单项测试”→“纯色”，软件会用纯色覆盖屏幕，可以通过回车或空格键更换显示色彩，按下ESC键可退出测试环境

景中表现为灰色或黑色。检测“亮点”和“暗点”的最佳方法是让显示器全屏显示纯色画面，通常采用全屏显示黑、白、红、绿、蓝色画面作为鉴别标准。需要注意的是尽量不要用过渡色，也不要用太深或者太浅的。DisplayX这款软件不仅可以测试显示器的性能，还提供了标准的全屏纯色画面，可以很方便地检测“亮点”与“暗点”。



另外Windows优化大师也提供了较为全面的硬件查看功能，同样可以查看计算机的一些统计信息。其项目设置与Everest差不多，界面风格有所区别，具体用哪个，就看个人喜好了

驱动安装自动搞定——用“驱动精灵”自动安装和更新硬件驱动

关键字：
驱动更新 自动化 驱动精灵

驱动程序是系统连接硬件的桥梁，从某种程度上说驱动程序决定了硬件性能的发挥，也控制着系统对硬件资源的调配。但庞杂的硬件类型和频繁的驱动升级，使我们每次重装系统或进行全面维护时总感无比头疼，在电脑技术高速发展的今天难道就没有一种可以让我们省心省力的方法吗？笔者在这里要向大家推荐一款能够自动识别硬件并更新相应驱动程序的软件——驱动精灵。

驱动精灵的开发初衷正是为了简化驱动程序安装和更新时的繁琐过程，从问世之初起这款软件经过多个版本的更新，2008年初又进行了一次较大的升级，加入了更多的驱动维护工具，并可自动检测驱动程序版本，对驱动进行升级维护，同时其原有的驱动备份功能和恢复引擎也有所加强。

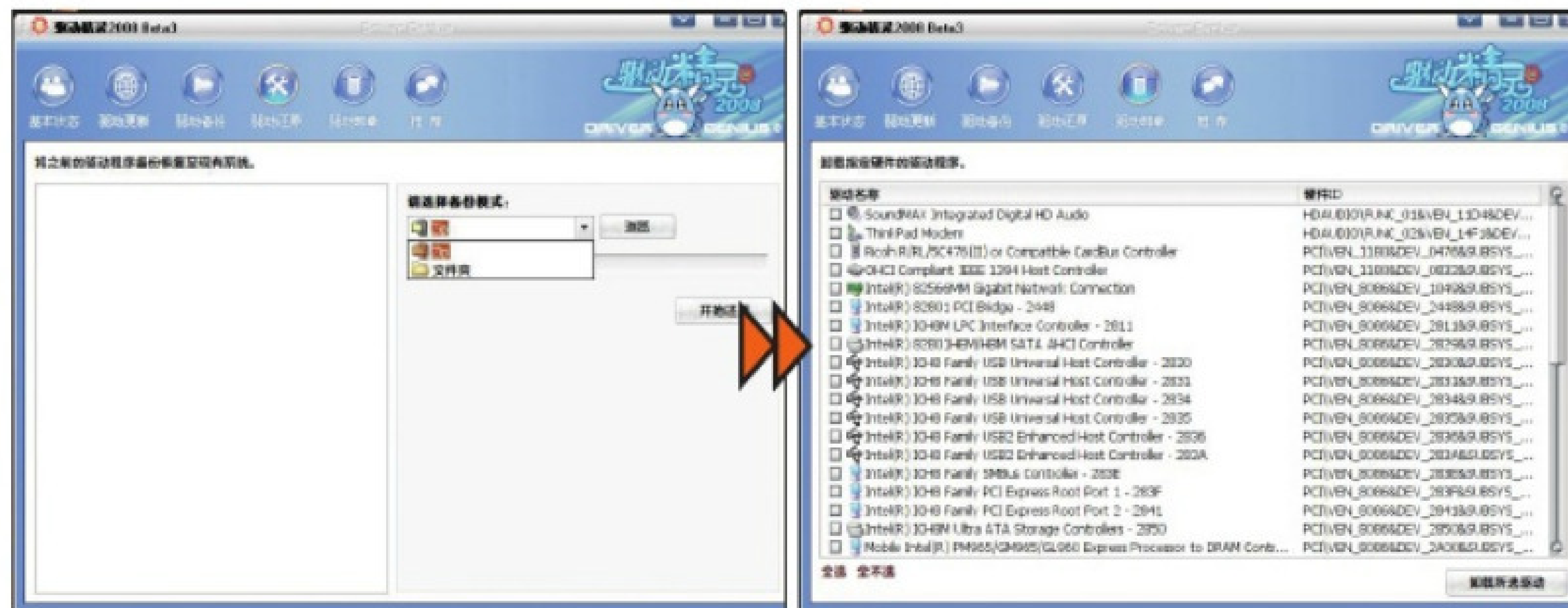


驱动精灵是由国内著名驱动下载网站“驱动之家”开发的驱动维护工具，启动后软件会自动连接驱动之家的服务器，搜索适合用户的最新驱动程序并将结果显示在主界面下方。新版驱动精灵提供了驱动更新，驱动备份，驱动升级和驱动卸载4个主要功能



驱动更新——驱动更新的自动识别功能需要网络支持，且每次连接均需要检测网络环境。对于大部分硬件设备而言，驱动精灵可自动更新最新驱动，个别需要卸载旧版驱动程序才能更新的硬件设备，驱动精灵也可自动完成操作，非常方便

驱动备份——用户在左边的窗口中选择硬件设备后，立即显示当前驱动程序的相关信息，包括硬件名称、安装信息文件（inf）路径、驱动名称、发布厂商、发布日期、驱动版本和数字签名等。用户可选择驱动备份的压缩方式和备份路径，单击“开始备份”即可



驱动还原——与备份功能相对应，可通过备份的驱动文件来还原驱动程序，用于解决更新驱动后的一些常见故障，比如系统稳定性下降、性能下降等

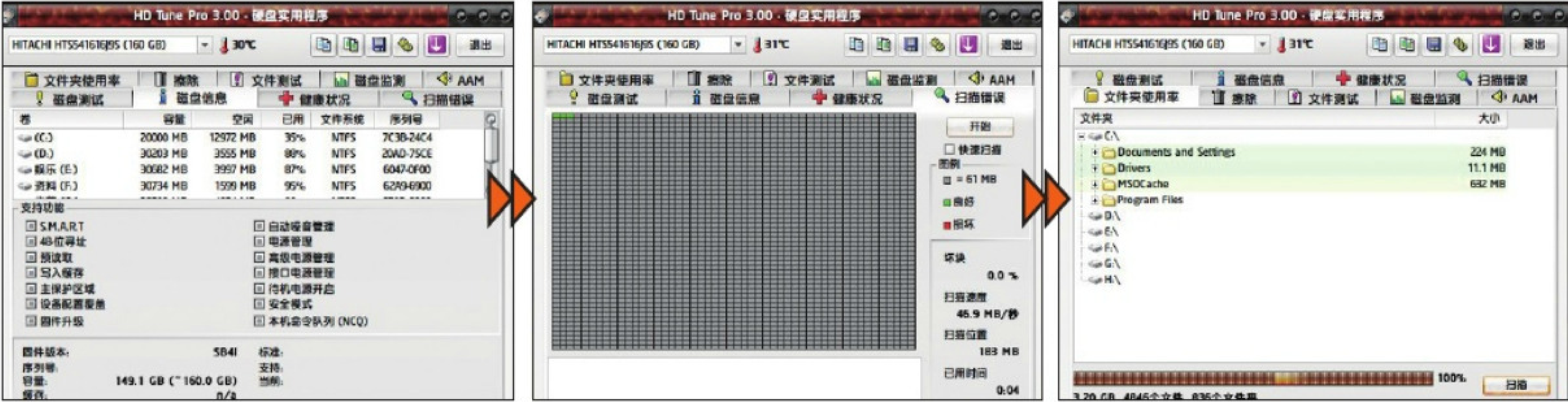
驱动卸载——利用此功能可以妥善地解决驱动程序卸载问题，不仅可以干净利索地卸载现有驱动，在驱动程序发生错误时也可以有效将其清除，以便用户重新安装驱动程序

硬盘情况全掌握——使用HD Tune检测硬盘信息

HD Tune是一款常用的磁盘性能诊断测试工具，可以读取存储设备的信息，并直观地显示出来。它可以测试硬盘的传输率、突发数据传输率、数据存取时间，CPU的使用率、健康状态和温度等。另外，还可详细检测出硬盘的固件版本、序列号、容量、缓存大小以及当前的传送模式等信息。对于超频玩家而言，一般常用它做超频前后的传输率差异和数据存储差异测试。需要注意的是HD Tune可能无法识别部分移动硬盘的全部参数。



HD Tune启动后的默认界面为硬盘测试，点击右侧的“开始”按钮后即可进行常规磁盘测试，可以用来测试硬盘的传输速率峰值和稳定性。正常情况下测试曲线较为平稳，如果出现大起大落的情况就需要检测硬盘错误了



在“磁盘信息”中可查看分区容量、剩余容量、分区类型、支持功能以及固件版本等信息，十分详尽。而“健康状况”可反映硬盘的使用寿命，建议使用P2P下载（BT、电驴等）的用户经常查看，以便及早发现问题

“扫描错误”可以扫描并修复硬盘错误，一般用来判断硬盘损坏情况，如果出现较多黄色块就会有损坏的可能，若出现红色块则说明数据已损坏

在“文件夹使用率”里我们可以看到文件夹的大小等信息，以便在转移、备份数据时提前进行空间规划



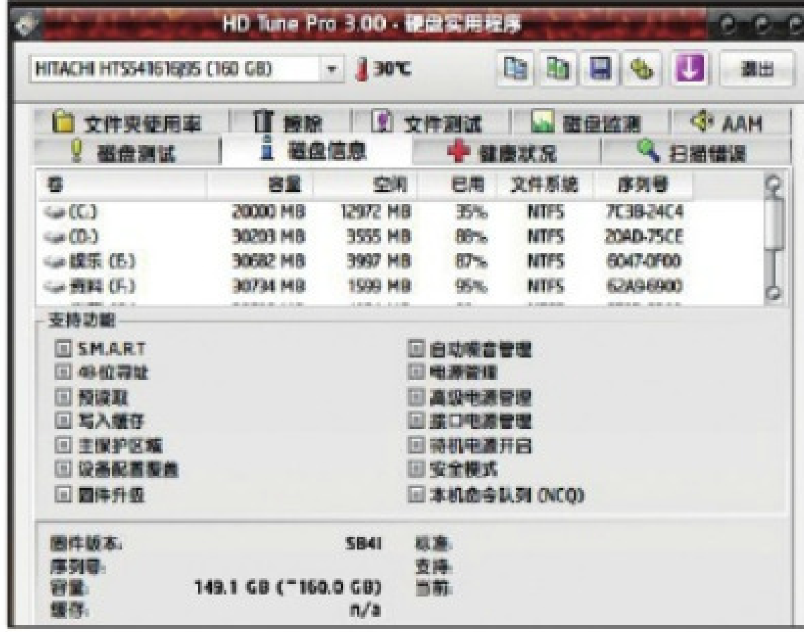
“擦除”功能的作用是销毁数据，通过零填充（用零来填充目标磁道的数据）和随机填充（向目标磁道填充随机数据）来覆盖数据区，和粉碎文件的原理一样。需要注意的是这种操作仅仅能够降低数据被恢复的可能性，对安全性要求较高的用户应当反复多次填充

“文件测试”通过内部引擎测试文件复制读取速度，也可在测试可移动存储设备（移动硬盘、闪存盘等）时使用。要注意的是“文件长度”的值越大，检测速度越慢

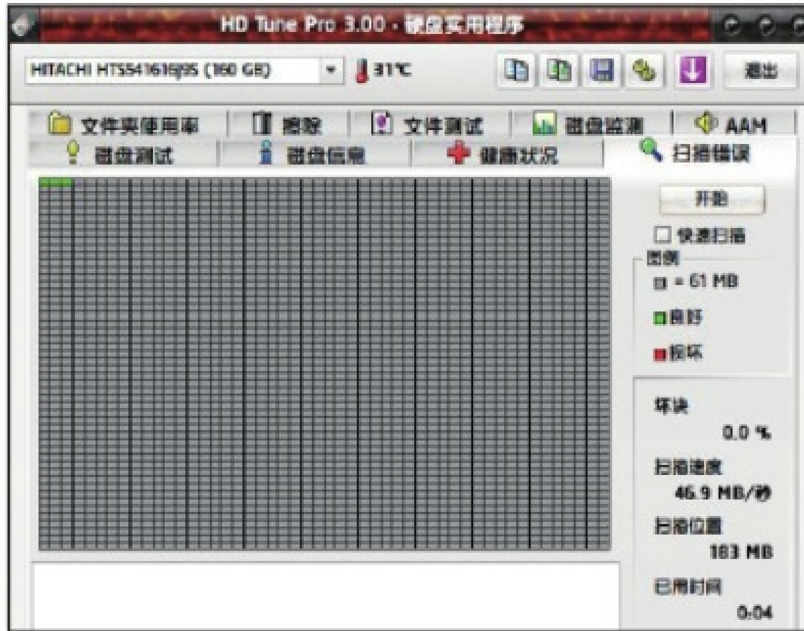
“磁盘检测”会在一段时间内监测硬盘的数据读写速度，可用来测试硬盘的稳定性

硬盘维护不发愁——用DiskGenius 3维护硬盘上的数据

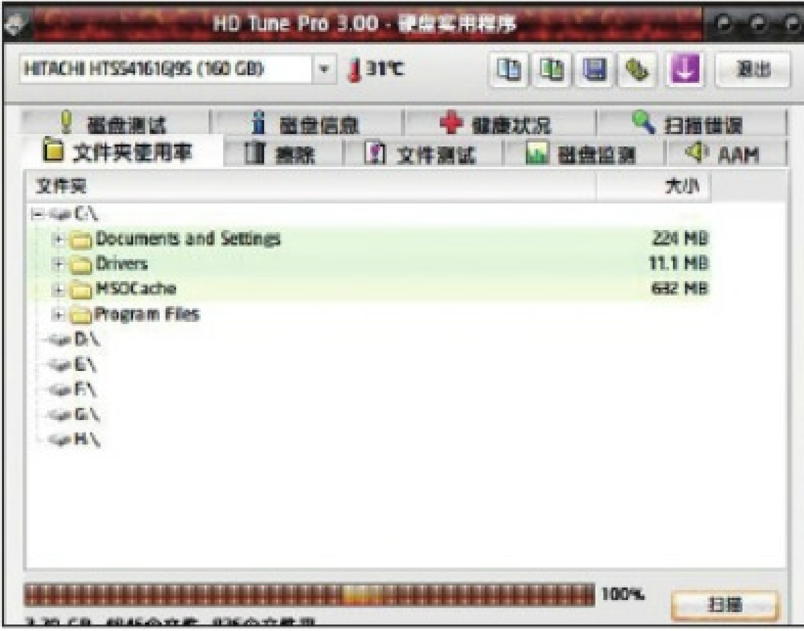
随着硬盘容量的增加，用户存储在其中的各种数据文件也越来越多，一旦遭受意外损失，就难以全部挽回，因此对于有经验的用户来说，硬盘分区管理和数据维护是日常维护工作的重点。DiskGenius是硬盘数据维护领域的元老，新版的DiskGenius 3则引入了虚拟硬盘的支持（暂不支持VPC的VHD格式文件，建议VPC用户使用WinImage），可以直接创建任意VM版本（VMware Workstation，一种常见的虚拟机软件）硬盘文件，并支持编辑、分区等操作，对于经常用虚拟机的兄弟们无疑方便了许多。另外DiskGenius 3提供的相关数据都很直观，便于用户在数据恢复时精确定位。DiskGenius 3还可以用3种模式建立磁盘的备份文件，在给予用户最大选择余地的同时也给特殊情况下的数据备份提供了更多的保障，同时其提供的数据恢复功能也比以往版本更加方便。



能够直观地将各种数据反映给用户是DiskGenius 3的优点，它可提供包括硬盘型号、序列号、接口、容量、柱面数、磁头数、扇区总数等在内的多种信息



DiskGenius 3的“重建分区表”功能的作用是搜索分区标记，用来在分区表损坏导致分区丢失后恢复数据。如果发生引导区错误或病毒破坏分区的情况，“重建引导区”功能可恢复以前备份的引导区数据



“备份分区到镜像文件”和赛门铁克的Ghost功能相似，可以选择备份所有扇区、按存储结构和按文件备份，并提供多种压缩比选择。其中“按扇区备份”功能忽略磁盘分区，适用于备份可移动存储器中的数据；“按存储结构”则可虚拟磁盘存储结构，类似于“光盘镜像”文件；“按文件备份”的效果类似利用WinRAR等压缩软件复制并压缩数据，可以节省硬盘空间

结语

系统最重要的是稳定性，而系统维护则偏重对软件的理解，可以说对硬件和系统特性的了解是维护工作深度能力的体现，也是做好维护工作必不可少的要素。由于软件设计者在功能取向方面的因素，不同的维护软件适用的范围也是不同的，功能也各具特色。除了本文介绍的，还有许多类似的软件，比如与Everest类似的“硬件精灵”等，大家尽可以找来试试，也许会有更好的发现。



几乎每年4月都是各类新品集中上市的日子，同时也有不少老产品面临退市，通过降价以更高性价比的姿态完成最后的市场使命。因此，4月的IT市场尤为值得关注。

笔记本电脑

市场出现越来越多售价4000元以下的笔记本电脑，让更多的用户开始考虑抛弃台式机。目前此类产品以14英寸宽屏为主，普遍采用赛扬540、512MB内存、80GB硬盘和COMBO的配置，可以满足一般应用的需要。联想推出的IdeaPad系列产品已经大量上市，主流产品的价格和原先的联想天逸系列差不多，性价比较出色。


DELL Vostro 1400

手机

目前各大品牌的中高端产品在拍照功能上都有所增强，MOTO、诺基亚、三星、LG等都推出了具有500万像素拍照功能的产品。国产手机最近在市场上的表现也不错，如联想的i968只要1199元，和同样具有320万像素自动对焦功能的国际名牌手机动辄2000元以上的价格相比，非常有吸引力。

数码相机

虽然近期新相机大量上市，但就性价比而言还是2007年上市的产品更好。如佳能A720 IS目前只要1530元，索尼T200已跌至2300元左右。对于爱好摄影的入门级用户来说，低端数码单反相机的市场非常不错，如尼康的D40、佳能400D、宾得K100D等机型的价格都非常便宜。尼康D40套机的价格已跌至3500元，还赠送2GB存储卡。对于预算紧张的用户来说，这些都是入门级产品的理想选择。

个人多媒体播放器

近期苹果将非常热门的iPod shuffle 3（1GB）由原来的650元下调到430元。就在iPod降价之后，同样以时尚为卖点的三星也将面市较久的YP-E3（1GB）零售价降至290元，性价比不错。



三星YP-E3

内存

主流DDR2内存普遍是稳中有降，金士顿的1GB DDR2 667最新报价为128元，劲永（PQI）1GB DDR2 667已降至115元。另外，宇瞻黑豹DDR2 800 2GB单条的价格已经跌至359元，价格和同容量普通内存相差不大，是追求性能的首选。

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	联想	IdeaPad Y510AT5450W52048160PVPW3br（黑）-CN/F31/旭日C466（MT2330）	8300/6900/4900
	惠普 Compaq	Presario V3803/V3808/V3802/V3776/dv2744	6700/5800/5900/4999/9200
	戴尔	INSPIRON 1420/Vostro 1400/LATITUDE D630/XPS M1330	6999/5800/6600/7999
	Acer	Aspire 4710G（4A1G16Ci）/4520G（6A0512Ci/4315（200512C）/4920G（3A1G12Mi/TM5720G-602G16M	5690/5100/3900/6550/10 500
	华硕	X50Q54CH-DR/Z99HA55Dc-SL/F8H725SR-SL/F8H75Sv-SL/A8H725Sr-SL	3999/6000/8600/9600/7690
	索尼	VGN-CR31/CR33/SZ64/VGN-FZ35/VGN-TZ33	7680/8988/9600/8650/14 088
手机	诺基亚	N73/N95/5700/N72/N81/N82/6120c/N76/6300/5300/5310/6500c/6500s/7500/8600/8800S	2520/5050/2250/1950/3290/4120/1550/2699/1480/1290/1990/2050/2700/1520/4580/7180
	MOTO	V8（2GB）/E6/K1/V8/E2/Q8/A1200/K2/Z1/Z6	3080/1990/1460/2750/1199/2780/1899/1999/1550/2360
	三星	U608/G608/D908i/i718/E258/U308/E898/J608/J618/i408/W579/E908/E958/F258/L258	2350/3280/2050/2890/1130/2890/1460/1350/1560/2380/4980/1599/2530/1690/2180
	索尼爱立信	W908C/W958C/S500C/P1c/M608C/W810C/W580C/W610C/W830C/W888C/K550C/K790C/K818C/K858C/T658C	3050/2100/2050/4290/1930/1580/2350/1880/1950/2530/1480/1960/2450/3930/3580
	多普达	S1/S1精英版/D600/P800/C730/C858/E806C/D802/D805/P860/C750	3580/3750/2480/4350/2380/4150/4850/3290/3190/6299/2999
数码相机	SONY	T200/T2/H3/H9/H7/S700/α700（机身）/α200（双头套机）/α350（双头套机）	2420/2450/1980/2780/2350/960/8450/5500/6100
	佳能	IXUS 860 IS/950 IS/70/S5 IS/G9/A650 IS/A570 IS/EOS 400D（套机）/EOS 40D（套机）	2480/2190/1410/2870/2670/2480/1350/4580/10 280
	尼康	P5100/S510/S51/S200/D40（机身）/D40X（套机）/D60（套机）/D80（机身）/D300（机身）	2450/1700/1550/1200/3500/3880/4650/5700/12 400
	富士	S9600/S8000fd/S5800/Z10fd/F50 fd/Z5fd/F480/F40 fd/A900/Z100fd	3550/2550/1830/1050/2020/1080/1250/1480/950/1660
	理光	R50/R5/R6/R7/GX100/GRD/GRD Ⅱ	1600/1450/1850/1980/3400/3360/3880
	奥林巴斯	FE-280/FE-290/SP-550/SP-560/μ 820/μ 1010/E-410（套机）/E-510（套机）/E-3（机身）	1300/1500/2800/2950/1700/2350/4300/4600/9900
个人多媒体播放器	苹果iPod	nano3 4GB/8GB/classic 80GB/160GB/touch 8GB/16GB/shuffle3 1GB	1200/1600/2000/2790/2390/3300/430
	艾利和	Mplayer/T60 1GB/2GB/4GB/clix 2GB/4GB	580/469/569/749/1350/1599
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	1099/1299/1699/1599/1799/2099
	三星	E3 1GB/U3 1GB/2GB/T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB/8GB	290/400/580/850/1080/1230/1610/2160
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	350/399/550/799/499/599/799
处理器	Intel	赛扬420（散）/赛扬双核E1200（盒）/E2160（盒）/E2180（盒）/酷睿2 E6550（散）/E6550（盒）/E8200（散）/Q6600（盒）	212/365/453/570/1150/1200/1399/1835
	AMD	Sempron LE 1150/Athlon64 X2 5000+（黑盒）/6400+（盒）/Phenom X4 9500（盒）	237/625/1480/1350
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	85/125
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	125/285/148/450
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/黑豹DDR2 800 1GB/2GB	170/310/177/330/180/359
	威刚	万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	122/258/168/310

处理器

近期热门处理器市场有涨有跌，涨价者如散装奔腾E2180和盒装酷睿E6550，两者的涨幅分别为32元和10元；降价者如散装奔腾E2140，最新报价跌破400元。另外，高端的4核心酷睿2 Q6600也有不小的降价，报价已降至1850元。AMD的主流产品以降价为主，单核心的速龙LE-1600和LE-1620也有小降，报价分别为291元和313元；黑盒5000+已跌至625元，性价比相当突出。

硬盘

硬盘近期也稳中有降，希捷的部分IDE接口硬盘再次降价，主要是一些容量较大的产品，包括320GB和500GB的，升级用户可以考虑。另外，迈拓的部分主流中低端产品也有所下调，SATA接口的250GB和320GB最新报价分别为420元和563元。

显卡

显卡方面，3月份NVIDIA的GeForce 9600 GT大量铺货，不过1499元的价格偏高，市场反应并不好。受其上市影响，NVIDIA在这个价格段的热门产品8800 GS、8600 GT的价格都有所下调，目前8800 GS已跌至千元出头，8800 GT已滑落至1599～1799元价格段，都是主流游戏玩家非常看好的产品。而AMD方面开始小幅下调RADEON HD 3850的价格，其中蓝宝的HD 3850以999元的报价让各大厂商措手不及。低端显卡方面，售价500元左右的GeForce 7600、HD 3650等产品是最近选购的热点。

主板

在整合主板方面，AMD 780G、NVIDIA MCP78、Intel G35芯片组的主板广受关注，主流产品的市场价格多在600～800元。如技嘉MA78GM-S2H报价为799元，斯巴达克PA78GT3-HG只要599元。另外，铭瑄MS-P35率先将P35芯片组主板的价格拉入500元以内，引起了不小的震动，相信会有更多的产品跟进。



铭瑄 MS-P35

显示器

显示器方面最近新品较多，优派推出了采用LED背光的VLED221wm LCD。这款22英寸的产品在色彩品质方面有很大提高，但上市价格高达6999元，并不适合普通消费者。明基推出了La Vie系列彩绘LCD，外表采用春季主题色彩的花朵图案装饰，清新可人，引起许多女性用户关注。

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
硬盘	希捷 酷鱼7200.10	SATA 160GB（8MB、散）/250GB（8MB、散）/320GB（16MB、散）	340/420/585
	西部数据	1600JB/3200JB/1600JS/250G YS/3200KS	358/545/330/430/550
	日立SATA	160GB/250GB/750GB/1TB	322/410/1300/1950
	三星SATA（7200r/min）	160GB/250GB/320GB/400GB	350/445/550/740
	日立SATA（2.5英寸 5400r/min）	120GB/160GB	450/550
主板	华硕	P5KPL-E/P5K PRO/P5E3 Deluxe/M2V-MX SE/M2N-SLI	899/1400/2180/420/770
	微星	P35 Platinum/P6NGM/K9N Neo V3/P35 Neo/P35 Neo2-FR	1399/599/640/830/990
	技嘉	MA770-DS3/MA790FX-DS5/P35-DS3	500/799/1180
	富士康	G31MX-K/P35AX-S/P31A-S/662MX/G33M/P35A	499/699/699/368/699/899
	七彩虹	C.N70PV Ver1.4/C.N70HD Ver1.5/C.N7T SLI Ver1.5/C.P35 X7 Ver2.0	499/399/499/799
	影驰	U7150/AN68M2/PV7100/御林军nForce 650i ULTRA	699/299/499/399
	昂达	G31A/A78GT/A770S/魔剑A770/魔剑P35限量特别版/N73G	499/599/599/699/699/499
	升技	I-N73HD/I-45D/I-N73H/IN9-32X MAX Wi-Fi/AN52S	790/499/599/3300/599
	捷波	悍马HA03-GT/行天P6N6G-MX/Odin P6A8G/悍马HA01-GT3	649/499/799/499
	Intel	DP35DP/DG33FB/DQ965GF	950/900/1100
	精英	A740GM-M/945P-A/NFORCE4M-A/A780GM-A/P35T-A	599/399/460/699/700
显卡	蓝宝	HD 3850PRO蓝曜天刃（256MB）/HD 3870标准版512MB GDDR4/HD 2600XT黄金版Ⅱ代（256MB）	999/1790/800
	七彩虹	镭风3650-GD3 UP烈焰战神H10（256MB）/镭风3690-GD3 CF黄金版D12（256MB）/镭风3450-GD2 CF黄金版H25（256MB）/逸彩9600GT-GD3锋影版HXP（512MB）	599/799/399/1499
	映泰	V8803GT52（512MB）/V8503GT21猛龙DDR3（256MB）/V8602GT51（512MB）/V6802XT21	1999/599/699/599
	迪兰恒进	镭姬杀手HD 3850北极星（512MB）/HD 3870（512MB）/HD 3850（256MB）	1590/1890/1480
	Inno3D	GF9600GT游戏战神/GF8600GT游戏战斗（256MB）	1499/599
	华硕	EAH3850-G-HTDI（256MB）/EN7300TC512-TD（128MB）/EAX1650PRO SILENT GE-HTD（256MB）/EN7300GT SILENT-HTD（256MB）	1480/340/900/580
	XFX讯景	GF9600GT 512MB 256b（PV-T94P-YDF）/GF8800GT 256MB 256b（PV-T88P-UDD）/GF8800GTS 512MB 256b（PV-T88G-YDD）	1500/1400/250
	丽台	PX8500 GT TDH小卡版（256MB）/PX8600 GT TDH战斗版（256MB）/PX8600 GTS TDH Extreme战斗版	600/800/1400
显示器	三星	2053BW/2243BWX/2243BW/245B+/2043NWX/943BWX/2493HM	2350/2170/2130/3340/1830/1760/3650
	LG	Fantasy L1900J/L1919S/L1900R/L1753T/L1719S	2088/1888/2450/1688/1599
	飞利浦	170CW8/220XW8/220CW8/200CW8/190CW8/190S8/150S8/190EW8	1400/2699/2299/1880/1950/1850/1440/1680
	明基	G700WA/E2200W/E2000W/E900WA/E900/E700/G2400W/G900WA	1599/2399/1950/1690/1990/1799/3500/1599
	优派	VLED221wm/VX2835wm/VX1940w/VA1926w/VA1716w/VA2016W/VA1616w	6999/6666/1880/1660/1490/1790/1190
	Acer	199P/210V/912Sw/2116S/712Si/197V+/915SW	2000/1950/1450/1980/1390/1680/1400
	冠捷	199P/912Sw/210V/2116S/177P+/172S+	2020/1480/1990/1980/1490/1340

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年3月21日。

应用心得

编者按：某友硬盘崩溃，重装系统后发现收藏夹没有备份，多年收藏毁于一旦。定时备份收藏夹是很好的习惯，或者将收藏夹移到非系统盘，又或者你可以关注一下和收藏夹有关的小软件，本期就介绍了两个。

本期推荐文章

◆轻松实现IE批量收藏功能
◆用抽屉书签，彻底取代收藏夹
◆平民百姓也能制作自己的手写字体

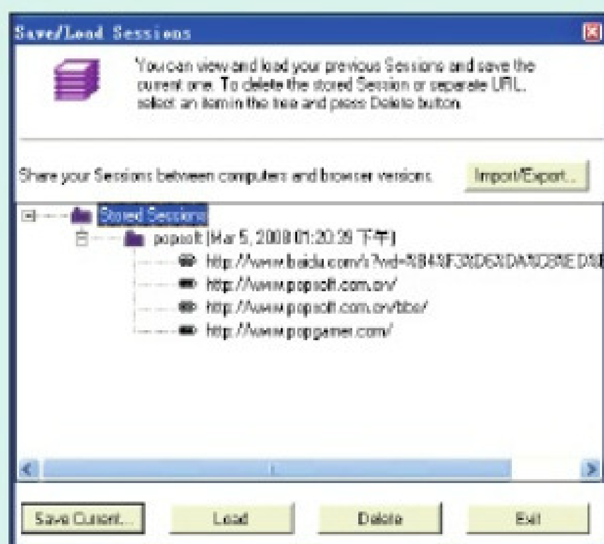
轻松实现IE批量收藏功能

■河南 花的神明

当你在IE中浏览网页时，遇到自己喜欢的网址，可以点击菜单“收藏夹”→“添加到收藏夹”项，将其收藏起来，这样以后可以迅速打开该网址。IE的收藏夹虽然好用，但存在一个缺点——只能保存单个网页而无法同时保存多个。

当你在IE中打开多个网页时（特别是在搜索引擎中查找所需的网页时），如何才能快速保存所有打开的网页，便于以后迅速回复当前的浏览环境呢？

使用IESession（下载地址为http://www2.baobau.com/IESessions.exe）这款独特的IE插件，就可完美解决上述问题。它可将当前打开的所有网页单独保存在独立的IE会话中，不仅可在以后迅速恢复当前IE的全貌，而且可共享保存的IE会话。



当在IE中需要保存当前的浏览环境时，点击菜单“工具”→“IESessions”项。在弹出的“Save/Load Sessions”窗口（**如右图**）中点击“Save Current”按钮，在“Input New Name”窗口的“SessionName”栏中输入IE会话的名称，之后点击“OK”按钮完成保存操作。

按照上述方法，可以记录不同的IE会话信息。在“Save/Load Sessions”窗口的“Store Sessions”列表中显示所有的IE会话项目，每个项目包含名称和创建的时间等信息。展开对应的IE会话项目，可以看到其中包含的所有网址信息。当完成IE的会话保存操作后，就可直接关闭所有的IE窗口了。这样，你就免去了手工逐一收藏网页的繁琐。

当以后需要恢复当前的IE浏览环境时，在IESession的“Save/Load Sessions”窗口中选中对应的会话项目，点击“Load”按钮，就可快速打开其中的所有网页。

此外，IESession还提供了会话信息导出功能。例如当前在办公室的电脑上执行网页搜索操作时，可将当前的浏览环境完整地保存下来，再将其导出为独立的文件。而后便可在家中的电脑中直接还原该IE会话，这样就可以继续执行网页搜索操作了。当然，你也可以将所需的IE会话文件和别人分享，这样别人可以直接使用你的浏览“成果”了。

在“Save/Load Sessions”窗口点击“Import/Export”按钮，在打开的窗口中点击“Export”按钮，即可将IESession中的所有会话信息完整地导出为单独的文件（后缀为“.ies”），这同时也实现了数据的备份操作。如何导入IE会话文件呢？在“Save/Load Sessions”窗口中点击“Import/Export”按钮，在弹出的窗口中点击“Export”按钮，选中导出的文件，即可完成IE会话的导入操作。如果打开导入导出窗口时出现错误提示，其原因是系统中没有注册“comdlg32.ocx”的原因。从网上下载该文件后，将其保存到系统目录中。之后在“开始”→“运行”中执行“regsvr32 c:\windows\comdlg32.ocx”命令，即可实现IE会话的导入导出操作。

用抽屉书签，彻底取代收藏夹

■重庆 傅饶



网上的世界很精彩，想要把一些感兴趣的网页记录下来，以前一般是利用浏览器自带的收藏夹功能。但收藏夹也是有局限的，遇到突发的系统崩溃，如果没有事先做好备份，就不可挽回地会造成收藏的网址、网页的丢失。好在我最近找到了一款名叫抽屉书签的软件，解决了我的后顾之忧。让我们来看一下它有哪些特色。

一、抽屉的概念

这里说的抽屉，是一个网站和网文的分享网站。通过其开发的客户端软件“抽屉书签”，可随时在互联网上收藏、整理、查看、共享任何曾经看过的网页，同时与好友在线聊天沟通。抽屉书签是绿色软件，只有一个可执行文件，官方下载地址为http://www.chouti.com/download/release/ChouTi.exe。

初次启动客户端需要申请新抽屉，也就是注册一个ID（**如图1**）。点击“申请新抽屉”按

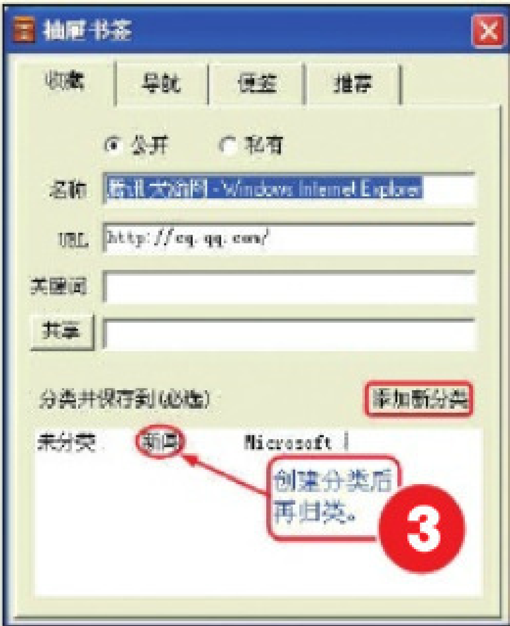
钮，在下拉窗口中输入基本信息，设置好保密邮箱以便日后找回密码，然后点击“注册”按钮即可。随后抽屉书签会快速连接到其服务器上。



二、抽屉书签的使用

1.同步备份

把本地收藏夹备份到网络上，即使重装了系统，以后还能找回来。启动抽屉书签，会出现快速启动通道窗口。点击“上传本地收藏夹”按钮，在新窗口中（**如图2**）的各个书签前面的复选框里打上勾（√），点击“上传”按钮。随后会得到上传完成的提示。默认上传的书签都是公开的，如果不想公开的话，可将公开复选框旁边的勾（√）去掉。



2.一键收藏

抽屉书签启动之后，会有一个绿色的工具条隐藏在屏幕的上方。工具条包括3个快捷按钮。第一个就是添加新收藏。当在网上发现了好的网站、文章时，只需点击一下“添加新收藏”按钮，就会出现收藏当前页的窗口（**如图3**）。默认没有分类，可以通过“添加新分类”按钮来创建分类，想把新收藏归纳到哪一类就在哪项分类上点击一下，立刻就会得到添加成功的提示。用相同方法还可以把该页面添加到我的上网导航页或者分类后推荐给其他网友，导航页还可以设置为浏览器首页使用。

3.聊天沟通

小小的抽屉书签竟然也可以用来聊天。在任务栏的通知区域小抽屉图标上点击鼠标右键，选择“聊天”选项以启动Gozap聊天工具。它具备基本的聊天功能，可以通过查找在线用户来添加好友与其他书签爱好者进行沟通交流。同时还有一个更大的特色是可以把MSN捆绑到它上面，这样在某些不方便的时候，就无需一直挂着MSN了。即使在没有安装MSN的地方上网，也可以省去重新下载客户端的麻烦（**如图4**）。

虽然抽屉书签的创意不错，但是目前版本的Bug还不少。资源占用多就不说了，下载网址到收藏夹这个功能还时常罢工。不过道路是曲折的，前途是光明的，我想对抽屉书签说“将来会更好”！

平民百姓也能制作自己的手写字体

■辽宁 QS

把自己的手迹制作成字体库，正成为一种流行时尚。2007年徐静蕾发布了一款自己书写的个性化字体，此字体由方正公司根据徐静蕾的手写字体为其量身定做。不过，作为普通的平头百姓背后可没方正这样的大公司的支持，要制作自己的手写字体并不是件容易的事。

那么，对于普通用户来说真的就没办法将自己的手写体变成电脑字体了吗？别急！借助于EduFont这款小工具，我们就可将制作个人手写字体的梦想变为现实。

一、制作个人手写字体

首先要到天空下载这款字体制作软件，“EduFont我的字”（增强型v4.0）的下载地址为http://hnny.skycn.com/down/EduFont.zip。它是绿色软件，下载完毕直接解压到任意目录即可使用。

程序主界面十分简洁，左侧主窗格是字体书写区，其中有4个窗格。我们可在这里通过鼠标的拖拉书写自己的字体，从4个中取其优。主界面右侧是字库列表窗格，其中列出了国标GB-2312-80标准中的6763个汉字，也就是我们可以将这些汉字——替换为自己的手写体。

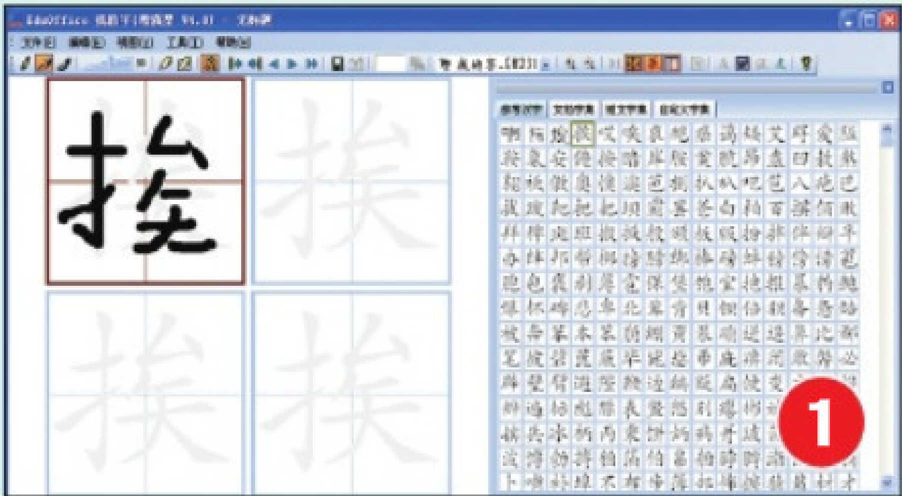
首先单击“参考汉字”选项卡，从中选择一个汉字。接下来，单击“编辑”菜单，从其子菜单中选择是使用“铅笔”“钢笔”还是“毛笔”来书写，也可单击工具栏最前方的书写工具按钮来选择。

然后，在右侧的书写窗格中，将此汉字书写4遍，比较一下看哪个写得最好。单击选中最好的，然后单击工具栏上的保存按钮，即可将国标中的汉字替换为自己的手写体。

在书写过程中如果出现错误，可以单击工具栏上的橡皮擦按钮，将书写错误的部分或全部内容擦除，然后重新书写。

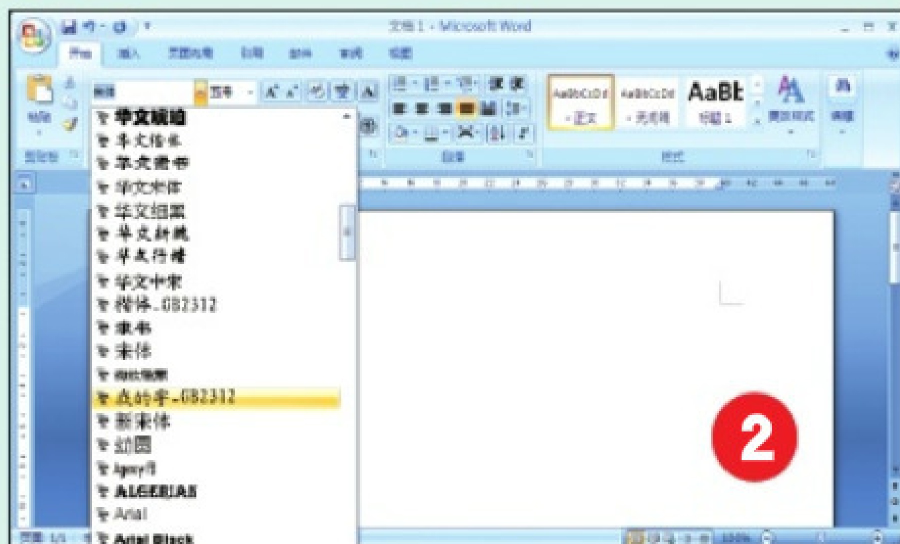
按照此方法——操作，将6763个汉字——替换掉。此过程比较漫长，因为我们要制作自己的手写体，所以是无法跳过的。请耐心操作(**如图1**)。

小提示：如果我们不清楚汉字书写的顺序，可以在字库列表中双击某个汉字。这时会弹出一个动画演示窗口，为我们演示汉字书写的笔顺。如果怕自己掌握不好字体的上下左右比例结构，可以单击工具栏上的“摹”按钮。这时汉字会以半透明的样式出现在书写窗格中，我们可以临摹的方式来书写手写体。



二、安装使用自己的字体

当自己经过辛苦操作，将字库中的6763个汉字——替换为自己的手写体后，千万别忘记存盘哦，否则关闭软件后自己的辛苦操作将付诸东流。存盘后，单击菜单栏的“工具”→“安装我的字体”命令，即可将自己的手写体安装到系统字库中，以后我们在其他字处理软件（如记事本、Word）中就可使用自己的手写体了。我们以Word为例。打开Word 2007，单击“字体”下拉列表，在其下拉列表中我们可以找到一个以前不曾有的“我的字_GB2312”。选中该字体后就可以使用自己的手写体了，**（如图2）**。以后，我们在Word中输入的汉写就会自动变为我们前面制作的手写体样式，用于书写信函、报告、文章等效果非常棒！



三、快速将某篇文章变成自己的手写体

如果你嫌制作全部手写字库太费时间，只想把某篇信函变成自己的手写体，那么可以这样操作。首先，将需要变成手书体的文件另存为文本文件，然后打开程序。在程序主界面中，单击菜单栏的“工具”→“自定义字符集”，这时会弹出导入对话框。打开此前准备好的文本文件，然后一一书写其中的文字。存盘后，单击工具栏上的“安装我的字体”按钮。安装后进入到Word等字处理程序中，将自己的文章复制粘贴到Word中。全选后单击“字体”下拉列表，从中选择“我的字_GB2312”即可。

四、使用程序自带的编辑器直接使用自己的手写体编辑文章

EduFont自带有一个和Word几乎一模一样的编辑器，我们可直接调用它来直接利用自己的手写体编辑文章。方法是单击工具栏上的“W”按钮，打开编辑器直接调用任何输入法输入文章即可。在输入文章的过程中，我们还可以利用左侧列表中的“图形进入文章的装饰”。

简单同样可以强大，MPlayer应用心得

■福建 ybc

提起播放器大家首先想到的是KMPlayer和暴风影音，其强大的功能和多格式的支持赢得了大家的青睐。但它们体积相对较大，资源占用也相对较高，对于电脑配置较低或者喜欢简洁的用户还是有所不便。

一般普通用户播放影片就是全屏播放、快进、声道调节、亮度调节、音量调节等最基本的功能操作，大部分用户并不关心过于复杂的设置问题。MPlayer（下载地址为http://www.xdowns.com/soft/10/47/2007/Soft_35589.html）的出现则很好解决了这个问题，让你在低配置电脑下也能流畅播放DVDrip视频。MPlayer是完全的绿色软件，本身编译自带了多种类型的解码器，不需要再安装xvid、ffdshow、ac3 filter、ogg、vobsub等所谓看DVDrip必备解码器，也不会跟你的电脑原来所安装的解码器有任何冲突，常见的其它格式如AVI、RMVB、MKV、MOV、WMV等也不在话下。

软件的界面**（如图1）**，你可能觉得很简单甚至用简陋来形容，没觉得有什么过人之处，但你用过它之后就会被其强大的功能所折服。绿色精简版安装后整个文件夹不到12MB，却可用来播放大部分常用的音、视频文件，而且资源占用率极低。由于是开放mplayer源代码，其编码的版本较多，下面以功能更强大、使用最方便的MPlayer WW编译版为例作一说明。

一、打开视频文件和播放速度奇快

对于任何体积的视频文件，MPlayer都能做到双击后立即打开，拖拽后立即播放拖拽到的地方，中间几乎没有任何停顿。

二、独有的打开分卷压缩包视频功能

在一些论坛里下载电影的时候，经常会出现把一个视频文件分卷成很多个压缩包的形式，这时就需用WinRAR等压缩软件先解压再用播放器来播放相应的视频文件，这就需要花费更多的时间也较麻烦。用MPlayer则简单多了，它可直接打开分包的视频文件并立即播放，极为方便。

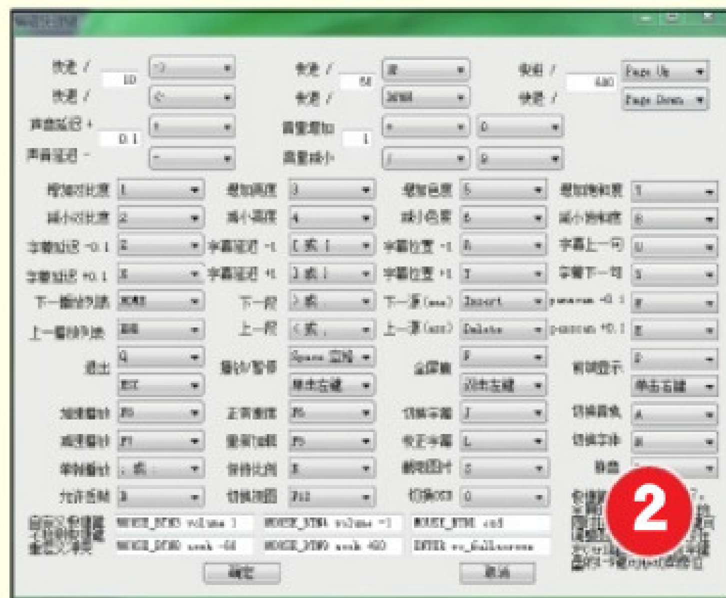
三、方便的自动跳播功能

一般的播放器可以把同目录下的相似影片（如1.avi、2.avi）自动连续播放，但有的影片如是CD1、CD2两个文件夹里各有视频文件的话，就不能在播放完CD1的内容后自动跳到CD2的视频播放了。而MPlayer在播放完CD1后，能自动地跳到CD2目录中进行播放视频，方便多了。



四、强大的快捷键功能

MPlayer表面上看似简单，而实际上并非如此，因为很多功能都是通过快捷键来实现的**（如图2）**，对于善用快捷键的用户来说很方便。其快捷键主要有：在播放中按A，则是切换声道或是单轨；按J是切换字幕的语言；按O是切换OSD更多的快捷操作，可以在菜单中的选项——快捷键中来操作。



其它注意事项：WW编译版可以选择使用DirectX和OpenGL驱动，非常方便。在显卡较好的条件下，建议选择OpenGL驱动，可以获得相当不错的播放效果。特别是在Vista系统下，DirectX驱动不支持AERO特效，而OpenGL则可以很好地支持AERO。更多的功能你可以通过“选项”→“首选项”来设置。

互不影响，让Vista应用程序声音各行其道

■辽宁 QS

“一心二用”是许多朋友的拿手好戏，想必大家都有过一边听音乐一边聊QQ的经历。QQ中不停发出的丁丁当当声音以及炫铃声严重影响了听音乐的好心情，想调整一下QQ声音的大小吧，两者却是一根绳上的蚂蚱，一损俱损一荣俱荣。怎么办？能不能单独控制各个应用程序声音的有无和大小呢？

如果你正在使用的是Windows Vista操作系统，那么可以轻松做到分别控制各个应用程序声音的大小和有无。这样电脑中的系统声音、音乐声音、游戏声音、电影声音、QQ声音就可以任由设置，各自独立控制了。



双击任务栏系统托盘区中的声音控制图标（小喇叭标志），打开音量控制窗口（**如图1**）。接下来，单击最下方的“合成器”按钮，打开音量控制器窗口。在这里我们可以看到当前正在运行的各种可以发声的应用程序的声音控制界面，而那些不需要发声的程序如记事本、画图程序是不会出现在这里的。现在，通过各个程序下方的声音控制滑杆，就可以自由设置其音量大小甚至是单独静音了（**如图2**）。好了，通过这个小技巧就可以让各应用程序的声音做到互不影响，是不是很酷？赶快试试吧！



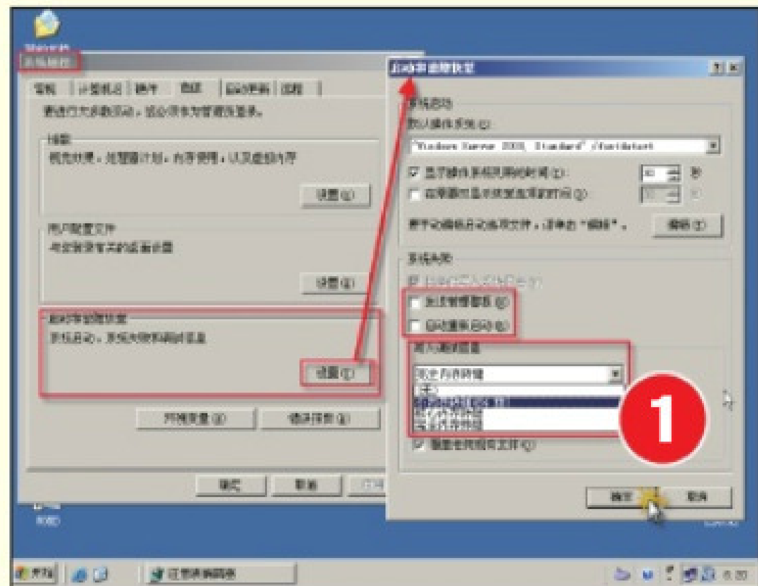
愚人蓝屏，手工造！

■山东　牟晓东

使用Windows的过程中最令人崩溃的就是经典的“蓝屏”故障，如果能“手动”在朋友的电脑上动动手脚（不需要任何第三方软件）再现蓝屏的话，相信这种手段肯定会令朋友有一番“惊喜”。

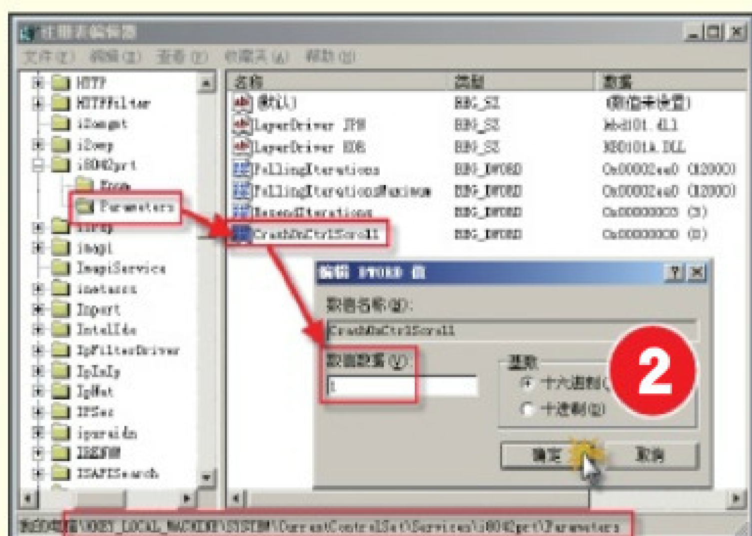
第一步、更改Windows的“启动和故障恢复”

右击桌面上“我的电脑”，选择“属性”。在弹出的“系统属性”窗口中单击，选择其中的“高级”选项卡，接着单击下方“启动和故障恢复”中的“设置”按钮。在弹出的“启动和故障恢复”窗口中首先将“系统失败”中的“发送管理警报”和“自动重新启动”项前面的对勾取消（**如图1**），然后在下方的“写入调试信息”中选择3种存储方式（“小内存转储（64kB）”“核心内存转储”和“完全内存转储”）中的任意一种，最后单击“确定”按钮。

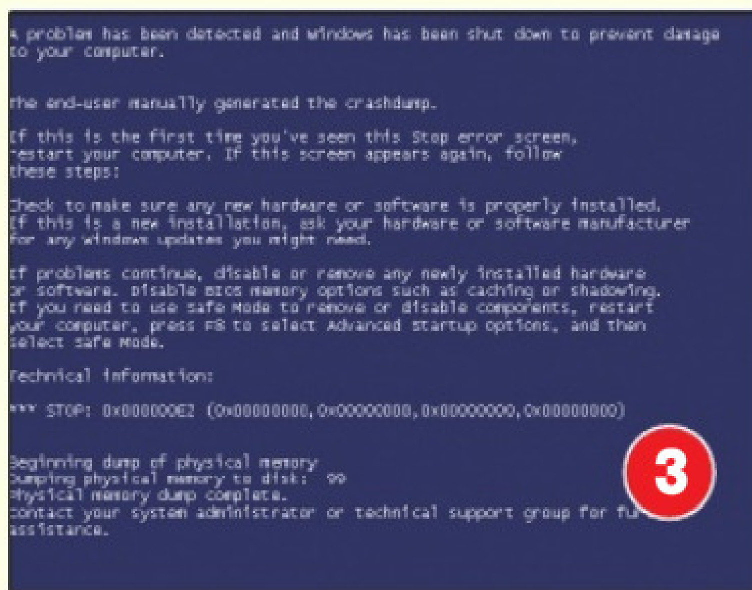


第二步、添加注册表功能项

打开“开始”→“运行”窗口，输入“regedit”（不包括两侧引号）后单击“确定”按钮，打开Windows的注册表编辑器。在左侧窗格中依次找到并单击HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\i8042prt\Parameters项，然后到右侧窗格空白处单击右键“新建”→“DWORD值”，命名为“CrashOnCtrlScroll”后双击，将其值设为“1”（**如图2**）。最后单击“确定”按钮，关闭注册表编辑器。



好了，准备工作都已就绪。重新启动一次电脑后按住键盘上的右Ctrl后，再连续按两下Scroll Lock组合键，效果马上出来了（**如图3**）。是不是个大蓝脸？解决方法是重新启动进入系统后，删除在注册表中新建的那个“CrashOnCtrlScroll”项即可。



XP系统下也能用ReadyBoost功能

■重庆 傅饶

ReadyBoost功能是Vista系统中的新技术，它让我们可以利用闪存随机读写文件上的优势来加速系统性能。其实在Windows XP下，我们也可通过eBoostr（网址为http://www.eboostr.com）这个软件使用ReadyBoost功能。它是一款来

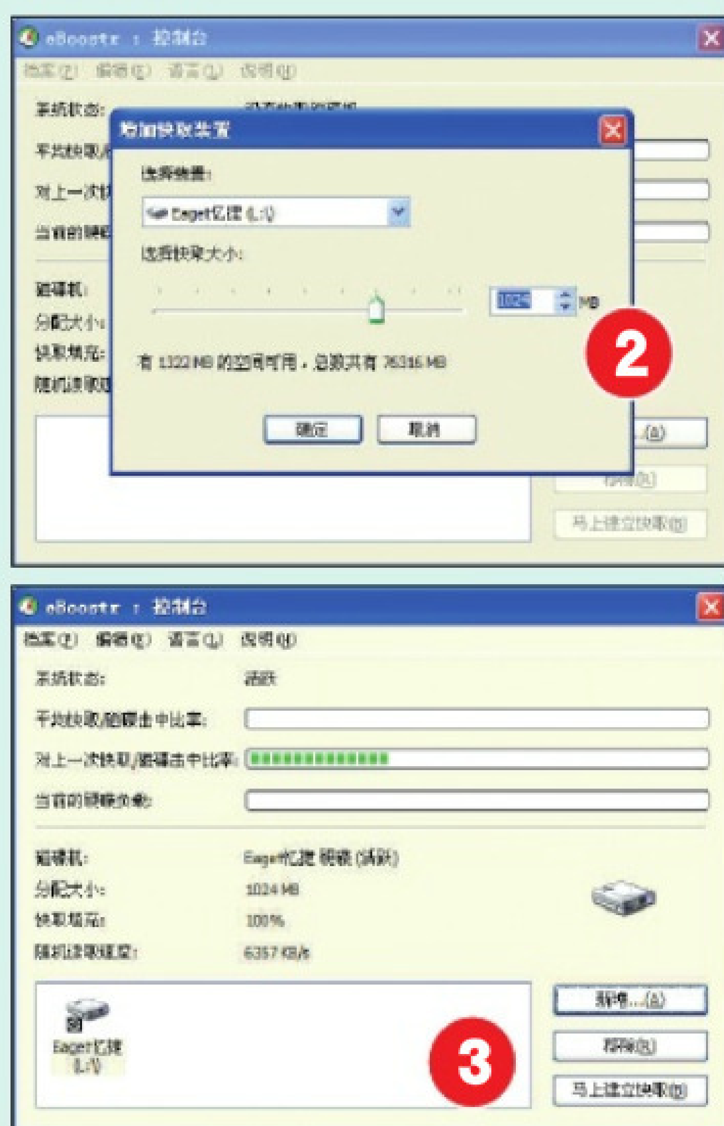
自国外MDO公司的软件，支持包括闪存和移动硬盘在内的设备，最新版本为1.1。软件运行需要USB 2.0支持，要求U盘随机读取速度至少在2.5MB/s。内置有包括简体中文在内的16种语言，使用起来并不很困难。

一、安装与使用

eBoostr的安装过程很简单，指定目录后一路点击“下一步”即可。安装完毕需要重启一次（**如图1**），以后每次启动系统会在任务栏的通知区域看到eBoostr的控制台图标。右键点击该图标选择“开启控制台”选项，就来到控制台界面。



由于笔者的两个U盘都是USB 1.0的产品，而且容量不足256MB。为了体验一番在XP系统下使用ReadyBoost功能的感觉，所以就插上了支持USB 2.0的80GB移动硬盘来做测试。现在我们可以点击界面中的“新增”按钮来增加快取装置（**如图2**）。在这里可以看到移动设备现在的可用空间，根据ReadyBoost功能的技术要求，快取大小只能设置在256MB到4GB之间。所以推荐划分跟内存容量1：1的空间，最大可到2.5：1，划分更多就没明显的效果了。点击“确定”会出现“是否现在就在这装置上建立快取档案？”的提示，选择“是”。这时开始在设备上建立快取，根据所划分空间的不同，建立快取所需要的时间也不同。笔者的80GB、5400r/min的移动硬盘通过这一过程大概用了6分钟的时间，如果是U盘所需的时间要更长些。完成之后该移动设备的状态变为活跃（**如图3**），移动设备上也会建立一个隐藏的eboostr.dat文件，这是一个用于提高访问速度的常用数据高速缓存。eBoostr一次只能使用一个设备，以后想添加其他设备时，必须先移除现有设备才行。



二、应用心得

eBoostr的设置就这样简单，接下来你就可以享受软件带来的加速效果了。不过笔者感觉加速的效果不太明显，据说USB移动硬盘用ReadyBoost不会有明显的性能提升。现在有两种说法，一种是感觉eBoostr噱头十足，但效果一般；另外一种说法认为，ReadyBoost功能其实在Vista系统下的效果也不明显，eBoostr将其引入XP系统中也是一种新的尝试，有其存在的价值。另外，高速的U盘也是系统能够成功加速的重要原因。目前市场上USB 2.0规格的U盘，分为全速（Fullspeed）和高速（Hispeed）两种。高速传输速率达到480Mbps，而全速的只有12Mbps，实质上只相当于USB 1.1。不过有些厂商却打着USB 2.0的幌子，希望大家多注意一下。当然，如果你正好使用的是高速的1GB以上U盘，效果就会明显一些。

XMedia——掌上设备好伴侣

■甘肃 杨兴平

随着科技的进步，随身娱乐的数码产品越来越多，如视频手机、iPod、PSP、MP3及MP4播放器等。这些设备小巧轻便，能随身携带，故又称掌上设备。不过，要充分发挥掌上设备的功能，没有好的资源是不行的。互联网虽然为我们提供了“无限”的资源，但能在掌上设备中播放的却不多，而且对新手来说，把这些资源顺利地上传到掌上设备也不是件容易的事。那我们该如何用好手中的这些设备呢？XMedia（下载地址为http://www.ucast.com.cn/mcast/web/bbsList.do?groupId=2）——掌上设备的好伴侣，掌中方寸的精彩就靠它了。

XMedia的中文名叫“掌中影音伴侣”，正如它的名字一样，它为掌上设备提供了全方位、一条龙的服务。

一、智能设备识别

要使音视频等资源文件在掌上设备中能播放，我们必须把它们上传到正确的目录中。XMedia具有智能识别设备的功能，当设备连接到电脑后，XMedia会判断出设备的品牌和型号。当你从XMedia的视频、音乐、小说、图片空间找到喜欢的资源时，只要单击“导入到设备”按钮（**如图1**），XMedia就能把资源导入到掌上设备相应的目录中。如果掌上设备不支持选择的文件，XMedia会先行转码，然后再把文件上传到设备。



二、影音转码

前面说过，互联网虽然为我们提供了“无限”的资源，但能在掌上设备中播放或观看的却不多。这是为什么呢？是因为文件格式和参数与当前设备不匹配。不同型号的设备，支持的文件不同，在上传到设备前，需要先进行转换。XMedia的转码功能，就是专为掌上设备提供视频格式转换的。支持的文件格式有几十种，如AVI、RM、RMVB、VOB、DAT、VCD、DVD、



SVCD、ASF、MOV、QT、MPEG、WMV、MP4、3GP、DivX、XviD等，傻瓜式操作。它能够针对设备的型号，自动设置编码参数和输出格式（**如上页图2**）。需要补充的是，XMedia支持批量文件转码，能够一次处理多个文件。

三、卡拉OK功能

大家都喜欢那种音乐跟视频相配合的MTV吧，XMedia能利用摄像头，录制自己的MV在掌上设备中播放。在录制时，虽然没有舞台或外景，但XMedia允许你选择一个漂亮的像框或图像作为背景。在XMedia的点歌台上，你可以选择熟悉的歌曲为你伴唱。录制时，视频、音频、声道及字幕的参数都可设置。XMedia提供了练唱模式，你可以先打开原音练唱，等练熟了再录制。录制结束后，点“转码到设备”，展现你风采的MV就上传到掌上设备中了。

四、影音制作

对掌上设备的玩家来说，在手机或MP4中观看自己“导演”的影片是一件比较惬意的事。利用XMedia，点几下鼠标，就能制作自己的影片。制作影片的视频、音频及图片等素材，可以利用手机、数码相机、数码摄像机等数码设备获取。当然，如果你没有这些设备，也可以对电脑上现有的音频和视频进行再编辑。制作时，XMedia能够对图片、音频、视频等素材（剪辑）进行裁切，能够利用视频编辑软件如Windows Movie Maker对其进行整合（**如图3**），包括设置剪辑过渡效果、



添加文本、录制声音或添加旁白等。所有操作都非常简单，弹指间你就可以制作出自己的电影，最后上传到掌上设备，你的朋友和家人就可以欣赏了。

五、图铃制作

图铃制作功能是XMedia针对手机图片和铃声DIY推出的。制作手机壁纸时，XMedia可以根据手机型号自动裁剪图片的大小。另外，还可以利用图片制作手机屏保动画、变脸动画等。制作铃声时，你可以对喜欢的MP3做任意裁切，操作也非常简单。

六、资源下载

玩转视频手机、iPod、PSP、MP3、MP4等掌上设备，需要下载大量的音频、视频、图片、歌词等资源。XMedia可以为你的浏览器安装视频、音频、图片等下载工具条，这样，遇到好的资源，当鼠标移到其上时就会弹出相应的工具条；点“下载”按钮就可以轻松地下载了。P

病毒名称：POPHOT点击器变种JO（Trojan.Clicker.Win32.PopHot.jo）



病毒类型：木马病毒
病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后，会将自身复制到系统目录下，并释放多个病毒文件。而且，病毒会注入到系统正常进程，试图关闭多种主流杀毒软件和安全工具，同时把自身添加到防火墙信任列表中，躲避防火墙在病毒刷新页面时的拦截。还会利用浏览器频繁刷新页面并点击页面广告等，使用户上网和计算机运行速度缓慢甚至死机，给用户宽带流量造成极大浪费。

手工删除：

第一步、清除内存中的病毒

1.同时按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“IEXPLORER.EXE”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

3.同理，找到名为“svch0st.exe”的进程（注意进程名字中的是数字“0”而不是字母“o”），在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步、删除染毒文件

1.右键点击“我的电脑”进入资源管理器，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾（√），并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。

2.进入Windows下的system32文件夹（默认为C:\WINDOWS\system32），找到并删除掉“mwiszyys32_080302.dll”和“lwizysys16_080302.dll”两个文件。

3.同理，在system32文件夹下找到并删除掉inf文件夹。

4.进入Windows下的system文件夹（默认为C:\WINDOWS\system），找到并删除掉“zyxpRes080302.exe”文件。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器（点击“开始”→“运行”，输入“regedit.exe”，点击“确定”）。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\run中找到名称为“zuoyue”项并将其删除。

3.重新启动计算机，查看文件名为“zyxpRes080302.exe”的文件是否还存在。若不存在，说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星帐号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）—82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 石冰问：我有台586级别的台式电脑，还能正常开机，但硬盘已经坏了。当废品卖了可惜，送人也没有人要。听说可以将这类配置很低的电脑改装成路由器用，我打算尝试一下，请问具体该怎样做？

答：首先确保可以通过软驱启动系统，然后插上两块网卡，一块接在宽带接口上，另一块接在局域网的交换机上，硬件就准备好了。然后找台能正常上网的电脑，在浏览器中输入“http://www.bbiagent.net/”，点击软件下载，会弹出一个定制窗口。在这里设置路由器在局域网内的IP地址、子网掩码、路由器电脑的CPU类型、内存大小以及用来连接局域网的网卡型号，然后选择宽带类型：小区宽带就选择DHCP（动态主机配置协议）；ADSL可以选择PPoE，Modem可以选择PPP。做好上面一系列选择及设置后，将下载映像文件和BBIwrite.exe待用。再找一张质量可靠的空白软盘，启动BBIwrite.exe程序（写盘），作为路由器启动软盘。用它启动你的电脑，再在另一台电脑上使用路由器管理软件BBIagent管理器（BBIagent.jar），进行一些简单的设置。记得把“路由器启动时自动连接”打上勾（√），再保存至路由器软盘。以后机器再重新启动时，只要插入软盘就会自动连接上网，你的路由器就可工作了。当然，现在花几十元就能买一台现成的路由器，这种自制“路由器”只是好玩并顺便学习一下网络知识而已。

读者 安百坚问：我的电脑最近出现了问题，就是在玩游戏时声音常常会突然消失，游戏能正常进行。退出游戏后声音时有时无，必须注销后才正常！声卡是主板集成的，操作系统是Windows XP。不知原因何在，是不是和超频有关？该如何处理？

答：由于集成声卡的数字音频处理要依靠CPU，而如果电脑配置较低或者占用CPU资源较大的游戏等大型程序运行时就可能出现爆音、断音等问题。可以试试通过关闭光驱及硬盘的DMA选项，并安装最新的主板补丁和声卡驱动程序来得到一定程度的解决。总体而言，由于主板集成声卡的先天不足，如果想要在玩游戏时获得好的音频效果，建议大家还是购买质量较好的独立声卡为佳。现在很多朋友在显卡上花钱毫不吝啬，而对声卡却很不重视。其实一块好声卡带给我们的享受也是相当丰富的。

另外，如果你进行了超频，也很容易导致声卡出现故障。主板集成的声卡由于抗干扰能力不强，因此对PCI总线频率很敏感，提高CPU外频后可能导致系统总线频率也随之提高，很多集成声卡在非标准频率下无法正常工作。如果你喜欢超频，可以尝试使用不受超频影响的USB接口的外置声卡。

读者 李宝林问：由于地处较边远地区，我以前一直都使用普通Modem拨号上网，可以直接在电脑上拨打电话。最近这里终于开通了宽带，我安装了ADSL上网。请问是否还有办法在电脑上直接拨打及接听电话吗？

答：普通Modem是直接连接在普通电话线路上的，且大多具备“语音功能”，可以通过配套的程序，像使用普通电话机一样，直接拨打或接听电话。如果使用支持“V.92协议”的Modem，甚至还能实现在通话时继续上网的功能。另外，很多Modem还支持点对点连接时的语音传送功能。

尽管同样通过普通电话线路接入，但ADSL使用了特殊的分离器分离了电话线路上语音和数据的传输，而且ADSL Modem也不具备“语音功能”，因此无法像使用普通Modem一样在电脑上拨打电话了。但是ADSL的上网速度要比普通Modem快很多，我们完全可以通过使用Skype等成熟的网络电话软件，方便地拨打国内及国际长途电话。

读者 何心问：我是《大众软件》的忠实读者，现在向你请教一个如何设置路由器端口的问题。我单位用的是天邑ADSL Modem + TP_LINK路由器上网，平时很多同事用BT下载，可是速度很慢。听说对路由器进行一些设置后能提升速度，不知具体如何操作？

答：首先可以进行端口映射操作，设置多个端口映射不同的BT软件。端口映射的方法很多，比较简单的是使用WinRoute Pro的端口映射功能。WinRoute Pro是一个工作于NAT（网络地址翻译）方式的Internet共享软件，它本身自带了端口映射功能，可以设置的选项包括协议、监听端口、端口类型（单一端口还是某个范围的连续端口）、目的主机、目的端口等。此外，你也可使用专用的端口映射工具PortTunnel，专门针对HTTP、FTP、SMTP服务的端口映射，提供了较多的参数设置，还提供了安全性设置和日志、统计等功能。

另一个方法就是打开路由器的upnp功能（如果你的路由器支持的话），无论你开几个BT软件都能自动映射，比如自动映射到8882，能有效提高下载速度。而且有了upnp的支持，用QQ等软件进行视频聊天或语音对话以及文件图片传输时，就不会出现“处在不同防火墙后，不能直接通讯”的提示了。

读者 百年木问：最近我在使用Maxthon浏览器上网时，屏幕右下角不时出现弹出广告之类的东西，感觉可能是中了木马，但将杀毒软件升级到最新版也不能查杀。请问如果不想重装系统，该如何处理呢？

答：我们可以尝试用下面的方法手工清除木马。启动Regedit，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，可以看到其中有一个Advapi32键值，加载的是一个DLL文件，位于C:\WINDOWS\Downloaded Program Files目录下一个文件夹中。但是这个木马很顽固，如果只是简单地删除键值和文件夹，重启后启动项及文件又会出现。要彻底剿灭该木马，首先请进入安全模式，再打开“我的电脑”进入C:\Windows目录，会发现一个可疑目录Backup。启动项加载的DLL文件就在其下，但这个备份目录无法简单删除，因为刚刚删除，大概一两秒的时间又会被重新建立。可以想法抢在其重建前建立同名目录，因为Windows是不允许同一目录下有两个文件或目录同名的。具体就是通过创建一个DOS批处理文件实现，其中包含：Move c:\windows\backup c:\windows\bak Md c:\windows\backup两行命令即可。启动这个批处理文件后，再启动Regedit，分别将下面所列的键删除：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run\Advapi32 HKEY_CURRENT_USER\Software\advapi32

最后再搜索并删除木马加载的DLL文件，该木马即可彻底清除。





头牌新闻

暴风影音“315”万能版发布

■本刊记者 冰河

2008年3月12日，国内最大的播放软件厂商暴风网际在北京发布了最新版本的万能播放软件产品——暴风影音315万能版。在该版本中，暴风在千万级客户端软件中首创了1对1贴心服务系统，面对数千万用户提供个性化的万能播放服务。这一全新产品的发布标志着万能媒体播放器已不再是一个软件产品，而成为用户身边的服务。在当天的新闻发布会上，暴风网际副总裁方唯也表示：“暴风影音在播放软件领域已经没有对手，暴风影音目前所有的进步都来自于用户。”

过去半年来，共有超过3万名用户参与到为暴风发展献计献策的活动中，共计提出3万余条建议和1万多份不可播的文件，暴风连续发放两辆轿车大奖及其他总计超过30万元的奖品回馈用户。对此方唯表示：市场领头羊固然是暴风所追求的，但作为一家创业公司，更希望能保持自己前进的速度。在领先同行的情况下，进步的动力不再是竞争，而是用户的需求。因此暴风才会如此重视用户的意见与需求。

作为暴风影音315万能版的最大特色，同时也是暴风公司提供的互联网服务的核心，此次做出的重要服务变革“1对1贴心服务”第一次把媒体播放器万能的功能变成一项服务。一直以来，媒体播放器都把万能、支持尽可能多的媒体格式作为自己最重要的功能，而暴风影音更是其中的佼佼者，从暴风影音 II 支持256种媒体格式，到暴风影音 III 支持332种，到目前，暴风影音最新版本已经能够支持超过429种不同的媒体格式，超过同类软件近100种。但即使支持如此多的格式，用户在使用中仍然会经常碰到新格式无法支持的问题，主要表现在两个方面：首先，以功能形式出现的万能始终都关注的是大多数用户的需求，少数甚至个别用户碰到的新格式因为种种原因无法加入到产品种；其次，对新格式的支持只能在新版本中实现，用户等待周期比较长。1对1贴心服务正好解决了上述两个问题，某位用户在遇到新的媒体格式无法播放的时候，马上通过播放界面点击进入1对1贴心服务系统，软件会自动截取不能播放的文件片段，上传到暴风影音媒体专家系统。媒体专家系统通过与专家媒体库中的1万多个不同格式的媒体文件样本进行比对、分析，能立刻给该用户作出回应，推荐合适的播放方案，并自动调整播放软件实现支持，以此实现对用户个性化需求的即时提交，即时反馈。对于复杂的没有现成播放方案的媒体格式，媒体专家系统会转交暴风的媒体专家团队进行手工处理。以中国播放专家陈庆明为首的暴风专家团队将在72小时内完成媒体的分析并给出处理方案，而提交问题的用户在自己播放器窗口上能随时查看到自己提交文件的处理情况。目前1对1贴心服务已经试运行近2个月了，在2个月的时间里，成功处理了超过5000个用户提交的不可播文件，其中全新的媒体格式30多种，315版中全面推出的这套系统完全可以支持千万级用户同时使用的需求。



走出幕后的暴风影音技术服务人员

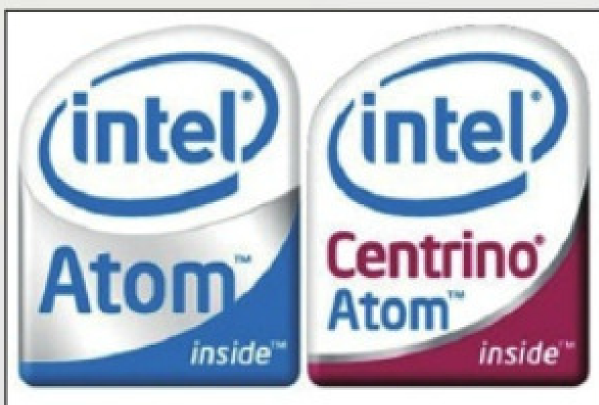


硬件店

英特尔发布低功耗处理器“凌动”

2008年3月3日，英特尔向外界正式发布了命名为“凌动”的历史上最小的最低功耗处理器。据介绍，凌动处理器的功耗规格在0.6瓦至2.5瓦之间，速度可以达到1.8GHz，相比之下，当今主流的移动酷睿2双核处理器的功耗在35瓦左右；其尺寸不到25平方毫米，11个处理器芯片也只有人民币一角钱硬币的大小，这使它成为英特尔历史上最小、功耗最低的处理器。

凌动处理器家族是专门为移动互联网设备（MID）及将在今年晚些时候推出的简便经济的新一代以互联网应用为主的简易电脑而设计的。英特尔同时还宣布推出针对MID平台的英特尔迅驰凌动处理器技术。该处理器技术的开发代码为“Menlow”，它包括英特尔凌动处理器、一个包含集成显卡的低功耗同伴芯片、无线通讯部件，并有更轻更薄的产品设计。英特尔执行副总裁兼首席营销官马宏升（Sean Maloney）说，“这一小小的奇迹是设计领域一次新的重要飞跃，它体积虽小却功能强大，足以在这些新设备上实现丰富庞杂的互联网体验，我们相信它将给业界开创新一轮的创新。”



华硕发布第三代兰博基尼笔记本VX3

2008年3月11日，在“引动你的梦——华硕VX3新品发布会”上，华硕电脑发布了Lamborghini第三代新品VX3笔记本，将华硕VX系列的尊贵特质与奢华赛车的动感设计结合，协同Penryn 45nm移动处理器等顶级配备，推出了这款12.1英寸、1.68公斤（含3芯电池）的全新轻巧力作。VX3采用兰博基尼经典车型的配色，黄/黑色水晶质感的高硬度钢琴烤漆LCD上盖，面板和机身的线条均取法跑车风格。VX3在LCD边框处镶



入蓝宝石材质高品质摄像头，并采用钛合金边框和皮革掌托。VX3配备Penryn 45nm T9300移动处理器、GeForce 9300M GS独立显卡，和4GB超容量内存、海量大硬盘，搭配DVD刻录光驱。限量版VX3有独一无二的编号，还配备定做的皮革包、专用鼠标、鼠标垫、天鹅绒布鼠标套/保护袋及VX2精美包装礼盒等专享配件。

优派“水晶鞋”液晶显示器VX1962wm上市



优派（ViewSonic）近日在北京举行了“Desire Your Senses”主题发布会，展示了“水晶鞋”超高清宽屏液晶显示器VX1962wm。这款身材玲珑有致的显示器采用曼妙优雅的“鞋跟”支架设计，拥有1680×1050的高分辨率和6000：1超高动态对比度，加上16.7M真实色彩表现和2ms超快速灰阶响应时间，能胜任工作、游戏或看电影等各种使用需求。它通过了最新Windows Vista Premium认证，**市场参考价：1999元**。

索尼推出4款2008投影机新品



2008年3月6日，索尼公司在北京召开“更多宽屏分享、更多应用——2008 Sony投影机新品发布会”，会上向媒体展示了Sony公司最新推出的包括VPL-ES5/EX5/EX50和VPL-EW5在内的4款产品。此次推出的4款新品均采用无机配向膜这一Sony首创的独特技术，也是Sony第一次将此技术运用到入门级产品中。针对教育用户和中小型企业的VPL-EX5/EX50采用Sony原创“BrightEra”液晶面板和独有的光源系统，减少了光的泄漏，输出亮度高达2000/2500 ISO2118流明。VPL-ES5在ES4的基础上新增12b伽玛校正功能，可进一步完善图像质量，而支持16：10宽屏显示（1280×800分辨率）的VPL-EW5面向商务办公和个人高清娱乐领域。

彩绘生活 明基La Vie春妆新品亮相



2008年3月12日，明基（BenQ）电脑公司在北京伊力诺依家居店，召开了主题为“彩绘生活，美丽绽放，BenQ La Vie遇见春天”的新品发布会。此次新品发布被明基誉为“换妆”的盛典，包括：Joyhub La Vie居家电脑、LCD La Vie显示器及Q-desk四件套等多款产品，意在以缤纷、亮丽、鲜活的春天给IT产品换妆。与冬季推出的“Bling风”不同的是，此次发布的Joyhub La Vie居家电脑吸取了目前最新的潮流，撷取花鸟、绿叶、彩蝶、蜗牛等春季元素，通过现代彩绘与传统剪纸工艺，定制一系列生动美丽的装饰图案点缀电脑、显示器外观。据BenQ台式电脑事业部总经理邓宗煌介绍，BenQ在推出Joyhub系列电脑之初，便将“美丽居家”定义为产品发展主轴，以美学设计和人本科技，让PC更契合家居，更易操作，更能展现主人品味和个性。

中国高清标准EVD升级更名为HD-EVD

2008年3月17日，EVD最大的内容投资商今典集团对外表示，中国高清标准EVD正在进行全面的技术升级，其名称亦由EVD正式更名为HD-EVD。HD-EVD影碟机的视频输出标准全部提升为1080p，和蓝光DVD影碟机的视频输出标准完全一样。EVD原来只有高清模拟输出，不符合欧美市场高清必须是“数字加密输出”的强制法律规范。此次的HD-EVD影碟机的输出也全部提升为具有数字加密输出功能的HDMI输出和DVI输出。新的HD-EVD影碟机预计于今年年底全面上市，定价在1000元人民币左右。由于其碟片制作成本和普通DVD完全一样，随同HD-EVD影碟机上市的HD-EVD碟片价格在15～30元人民币之间。此前由于EVD影碟机的视频输出标准是720p（逐行扫描）和1080i（隔行扫描），与蓝光DVD影碟机1080p的真正全高清视频输出标准比较，EVD影碟机在先天上的技术劣势，大大影响了3年来在中国市场的推广销售速度。



软件圈

微软正式发布Vista SP1



2008年3月18日，美国微软公司正式向外界发布了Windows Vista的第一个主要升级包Service Pack 1（SP1）。微软表示，SP1将提高Vista的可靠性、安全性和性能。不过，Vista SP1包含的很多更新此前已经通过每月更新服务发布。对于Vista SP1能否提高用户体验，行业分析师看法不一。微软方面还表示，在特定软件冲突解决之前，一些Vista用户无法下载SP1。目前，普通用户已可通过Windows更新工具或访问微软网站，下载Vista SP1。Vista SP1目前共有5个语种的版本，分别是英语、法语、西班牙语、德语和日语，其他语种的版本于今年4月中旬面向OEM厂商发布，并加入Windows自动更新服务。

首款“能让照片说话的软件”在京亮相

近日，甲尚科技（Reallusion Inc.）在北京举行了别具创意的新品发布会，其旗舰产品“相片脱口秀CrazyTalk 5.0”线上版本首次亮相国内市场。这是一款能让相片动起来的软件，具备超强的脸部表情动画生成和影音编辑功能，可让照片开口说话。



用户只需将朋友同事、家庭成员甚至宠物的照片输入，该软件就能将照片编辑成具有丰富表情变化的多媒体动画文件，实现

这一效果只需5个步骤。此外，该软件还提供了各种丰富的表情范本，内含57种动态范本及65种以上趣味好玩的漫画特效和音调变声功能。软件具体介绍请见本期杂志“新品初评”栏目相关文章。

ESET NOD32荣膺AV Comparatives年度第一

在国际反病毒软件评测机构AV Comparatives的年度综合评比中，世界顶尖的防病毒软件ESET NOD32凭借其优秀的主动侦测能力和极低的病毒误报率在众多测试产品中脱颖而出，荣获2007年度年度综合评比第一名。据悉，由于ESET NOD32在极低误报的基础上保持了较高的主动防御检测率，同时还在变种病毒测试、手动扫描速度等单项奖中具有优势。因此AV Comparatives在综合考察之后，决定授予其2007年度参测防毒软件综合评比的最高奖项ADVANCED+（最佳称号），这也是ESET NOD32连续两年获此殊荣。

网络病毒墙NVWE最新版对抗ARP病毒



趋势科技日前推出了网络病毒墙NVWE的最新2.1版本。趋势科技网络网络病毒墙NVWE是一款即插即防的安全策略控制设备，可为企业提供完善的网络准入控制，并提供网络蠕虫和僵尸攻击防护。在最新的2.1版本中，增加了针对ARP病毒及其变种的解决方案，此方案不同于传统的ARP病毒解决方案，通过NVWE产品将ARP防护功能部署到所有客户端进行统一管理，对预防、阻止及清除ARP攻击3个环节都进行了严密地部署。



联想集团与中国工商银行全面开展战略合作

2月18日，联想集团与中国工商银行股份有限公司在北京举行了“联想集团与中国工商银行战略合作协议签约仪式”，根据双方签署的战略合作协议，联想集团将全面参与中国工商银行股份有限公司的信息化建设，而联想集团的金融业务领域优先选择中国工商银行进行合作。包括中国工商银行党委委员北京分行行长易会满、联想集团高级副总裁兼大中华区及俄罗斯区总裁陈绍鹏在内的众多工行和联想高层领导出席了本次签约仪式。

百变城市（Cityin）正式上线

2008年3月13日，广州蛙爪信息科技有限公司对外宣布，Cityin.com百变城市正式上线。该公司成立于香港，2007在广州成立外资全资公司。Cityin百变城市由“city”和“in”两个简单的英文单词组成，取其“在你的城市里”和“潮流”之意，是以18～30岁热爱潮流娱乐、追求品质生活的年轻人为关注群体的交友网站。据悉，百变城市是首个能载入1000种文字的二维码，让参加者快速有效地把活动资料保存在手机内随时查阅的SNS网站。



“感动中国”的江湖与庙堂分野

■本刊记者 冰河



“感动中国”是近几年来社会非常关注的一个话题，每到年末关于“感动中国”人物的评选。2008年初，除了以往惯有的由央视主办的“感动中国”人物评选外，互联网上也出现了“感动中国”人物的评选，同样掀起了广大网民的参予热潮。只是耐人寻味的是，网络评选的入选人物和最终结果与央视评选的出现了一些差异，正是这些差异彰显了一贯体现官方意志的央视与更多代表民意的互联网“感动”分野。

差异的焦点在于一个名叫白芳礼的老人。这位可敬的老人在生命的最后19年，省吃俭用、顶风冒雨奔波在街头，用蹬三轮车积攒的近35万元钱，资助了近300名贫困学生，而他的私有财产账单上是一个零。但自从央视启动“感动中国”人物评选的2005年开始，尽管有诸多声音呼吁白芳礼老人应该获得这一荣誉，但连续3年，白芳礼老人都成为每次央视“感动中国”人物评选的热门人选，却最终无缘出现在最后的获奖人物名单中。诸多网民为此愤愤不平，有人为此专门写了一篇名为“白芳礼，你凭什么感动中国”的帖子，在互联网上广为流传。



白芳礼

2008年初，在白芳礼老人再次落选央视“感动中国”年度人物之后，他终于在“感动中国”互联网评选中入围，最终以高票当选，获得这份应有的荣誉。

“感动中国”是什么？没有奖金、没有奖品，只有一份获奖证书和民众充满敬意的目光。但对于普通人来说，它更像是一缕阳光，照进了需要面对种种辛酸和无奈的底层民众生活，让他们看到身边还有如此多的坚韧、善良和勇气存在，从而激励更多人向着光明的方向走下去。从这个角度来说，连续出版16部政治理论专著的海军副政委虽然有足够资格入选“感动中国”，但他们对于普通民众的激励真并不如白芳礼老人。

最重要的是，“感动中国”这份荣誉对于海军副政委的意义有多大？他们身上不缺少这份光环，他们在自己的组织和集体中都已获得种种肯定，过着衣食无忧的生活。而对于一个历经艰辛，把所有财产和爱心都奉献给素不相识的贫困学生，生前却没有享受过一天安逸生活的老人，这份荣誉更有其珍贵和打动人的力量。

在看到白芳礼老人最终获得“感动中国”人物互联网评选荣誉的时候，我心里那份沉甸甸的感觉开始消逝。尽管我知道白芳礼老人已无法再微笑着接受这份迟来的荣光，可能他也根本不在意究竟感动了谁，但我还是觉得，他终于可以安息在灿烂的星空之下。他永远活在所有普通人的心里，鼓舞着我们，在坎坷的生活中勇敢前进。

让我们记住这样的人，也让我们帮助更多需要帮助的人。以此为记。P

第一访谈

李新科：教育是一生的问题

大众软件： ***游戏学院成立几年来已经有不少人走出了校门，能否就他们的就业问题谈谈？***

李新科： 就业这一方面，对职业教育培训来说，教授的课程内容永远是最核心的价值所在。只要学生学的东西能够满足企业需求，能够为企业创造价值，就业就不应该是个问题。现在市场竞争很激烈残酷，如果他们来了就能够给企业赚钱和创造财富。最重要的是让学生掌握技能，满足企业要求，这样的话就业不会成问题。另一方面，学校如何向企业和毕业生提供就业服务，这是外界比较关心的问题。我们做了这么多年职业教育，经验是有的时候就业问题不一定完全是技能因素。学生的技能是就业中比较重要的一个环节，但不是唯一的环节，还有其他方面。比如说职业素养和基本的素质。比如说企业用人，还没有面试的时候，还没有到用技术的时候已经被淘汰了，因为基本的礼仪、基本的素养，从小学到大学提供得太少。有一些学生不理解，也不清楚怎么面试，连象样的简历都写不出来。我们增加了许多这方面的培训。从最基础的面试、交流、沟通、礼仪、团队精神，把就业除了技术之外其他环节加上之后，学生的就业道路就会宽广许多。

大众软件： ***目前这两个行业人才需求很紧迫，也招不到人。为什么我们缺人，我们缺的是什么样的人？***

李新科： 根据国家有关部门的数据，2007年有160万大学生现在还没有找到工作，加上往年沉淀下来的，是一个非常高的数字。与此同时，诸多新兴行业的企业招不到人，这说明我们的供给和需求不是在数量上有问题，而是在质量和内容上有问题。想找工作的找不到，需要人的找不到人。问题的关键是教育的培养模式和内容上，没有为行业培养足够的人才。之前中国经济发展靠制造业和劳动力密集。而动漫产业则几乎没有像样的历史。现在突然有了这一个需求，需要用大量的人，但是人才又没有，所以仿佛永远缺人又永远人满为患。我们学校虽然已经存在有几年了，但是人才培养需要一个过程。在学校的时间也通常只是打一个基础，要想成为优秀人才，需要到企业历练几年，自己努力进步。至于我们真正缺乏的人才类型，从我们的经验来看，技术人才其实不难培养，我们缺乏的其实是想象力和管理方面的人才，而这方面的人才培养是需要时间沉淀的。我们只能尽自己最大的努力，尽快缩短这种差距。



李新科



北京汇众益智科技有限公司董事长

李新科，男，汉族，1965年出生于山东海阳。1987年7月，从山东大学毕业之后，进入国家科委工作。1999年开始从事IT职业培训，是国内最早一批从事IT职业培训教育特许经营模式的。先后被评为“2004中国教育(民办)新锐人物”，“2005年度中国游戏行业优秀企业家”，2005北京公众满意的IT职业教育机构领军人物”，“2006年IT培训产业领军人物”。

大众软件： ***那么，在结构性失衡的情况下，游戏学院能起到什么样的作用？***

李新科： 中国市场这么大，我们起到的作用非常小。尽最大努力，我们一年也是培养一两万人。我们把学生在高等教育、中高职教育、大学教育中所缺失的、又是企业需要的技能针对性地补充上去，给他们创造一个进入行业的台阶，首先让学生到行业里面就业，到了行业里面之后才会有发展。这是第一步。另一方面，很多人进入企业工作一段时间之后，就会自己找到行业和企业的真正需求，他们会不断反思，并且回头再回学校来和我们交流，进行再提高，所以在职人员的二次培训也是我们能做的一个事情。

大众软件： ***我们都承认缺乏高端人才，如何解决中低端向高端迈进的问题？中国有很多大学生，但是这一些***

人要成为世界知名科学家或者学者，更多的是选择到国外更高等学府去。没有大师培养不出下一代大师。这一个问题，你怎么样看？

李新科： 动漫产业在全球范围内都很新，不仅仅是中国新。在国外大学里面，只是设立了专业或者是设立了几门选修课。也是一个或几个教授带着学员在做。创意性人才的培养，这是全球性的问题。人才培养需要一个过程，从学习到实践，到再学习，到再提升。

大众软件： 这一个过程大约需要多久？

李新科： 这个过程不是我们一个企业能决定的。进程的快慢要看行业的环境变化，首先市场规模和行业从业者人口都要上去。然后看产业发展情况和社会环境。而且所谓高端，也是相对的。这一个产业的发展，人才进步是很快的。在游戏动漫产业，20多岁技术总监很多，你说他不是高端人才吗？他的进步很快。我们学生刚毕业拿2000块钱工资，过了不到一年，就能够赚一万块钱。有了土壤，他们的进步很快。以前人才成长不起来，没有机会怎么成长。现在有机会了，大家可以成长得更快。但真正的高端，目前国内的确是很少，我们更多的时候是需要向影视、广告等其他文化创意产业来借鉴解决。这个过程，需要整个行业一起努力来决定。

大众软件： 汇众益智除了游戏学院跟动漫学院比较新的两个产业之外，还包括影视跟音乐。汇众益智为什么会选择这两个相对比较传统的行业，而且是国内专业教育比较强大的情况下入手？能不能说说理由？

李新科： 互联网的发展给传统产业赋予了新的机会，而且机会非常大，影视和音乐这两个领域是属于跟互联网结合紧密的产业。这几年一直是我关注的，借助新的手段对传统产业可能有脱胎换骨的变化。而以前这些传统产业具有的人才，跟在目前情况下需要的人才，在知识结构上都发生了重大变化。传统产业培养出了人满足不了实际需求，形成了人才缺口。这就是机会。至于传统专业教育的竞争影响，他们培训的课程相对都比较老，而且和实际的结合都不紧密。而互联网的迅速发展把整个行业的规则都带动改变了，对人才要求完全不一样，从这个角度来说，我们站在同一起跑线上。

大众软件： KPCB在注资千万美元之后，这一资金对汇众益智来说，意味着什么？这笔钱怎么用？它会起到什么样的作用？

李新科： 资金用来干什么？我们对这个问题认识很明确，就是所有的资金都必须投入到教学质量提升上，投入到课程研发和课时升级及教师队伍的培训，给教师增加工资，把优秀人才吸引过来。还有投到我们团队建设以及整个体系的加强上。职业培训是比较宽泛的产业链，从课程开发到教师队伍建立，前期市场的调研，包括教学软件和教学课件，学生管理和就业服务等等，我们内部技术人员总结出了几十个大的环节，几百个小的环节。每一个环节都是非常重要的。如果有任何一个环节做不好，业务就做不下去。职业教育从表面上看起来挺容易做，但其实要做好非常难，因为环节非常多，很复杂。每一个环节要衔接，如果衔接不好，就一定做不好。我们真正在企业内部，在业务链和各个环节上加强。把整个体系建设好，把系统建设好。这是最根本的。每个环节都需要花钱，但钱不是白花的，整体质量一定能有保证。教育是长期的事业，这无法急功近利。一定要把系统建设好之后，才能获得长远而稳定的收益。

游戏学院背景介绍

北京汇众益智科技有限公司成立于2004年6月，是一家在中国数字娱乐职业教育领域中以产学研为一体的职业培训、学历教育及产品研发为主要业务的新兴企业，目前主要经营的有游戏学院项目、动漫学院项目及数字影视学院项目。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式情况下，汇众益智依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。在国家相关主管部委及各省市主管部门的大力支持下，汇众益智已发展成在全国拥有三十余家分支机构，40多家直营培训中心，在职员工超过1200人的数字娱乐职业教育领跑企业。它所培养的学员遍及全国动漫游戏企业，并逐渐成为企业的技术骨干。公司在2007年底获得国际著名风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）投资。


长沙游戏学院



重庆游戏学院



梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》从推出到至今已有半年时间了，作为一款全新的2D回合制网游，它以众多有趣的玩法吸引了无数的玩家，让大家体验前所未有的乐趣。随着游戏的日益成熟，《梦想世界》计划在4月下旬更新0.9版公测包，给大家带来更多更丰富的游戏体验。你想知道这个版本会有什么新内容吗？在这里给大家偷偷透露一些吧！

《梦想世界》0.9版公测内容大揭密

建设梦寐以求的家园

对有房子的玩家来说，最快乐的事情莫过于建设自己的家园。随着《梦想世界》0.9版的推出，大家将有机会将自己的家园建设得更加温馨，因为除了布置家具外，还能给房子设计一个美丽的庭院，让整个家园里里外外都充满"家"的气息。不知你是否还有印象？每一所房子都会有两处出入口，一处是房子的大门，那另一处便是庭院的入口……你能想象一下自己的庭院将会是什么样子的吗？





面对一个空旷的庭院，你该如何布置它呢？如果是我的话，我会在庭院周围筑起一道院墙，然后在庭院中央挖出一个水池，接着在水池旁搭建一个凉亭，最后再添置一些石桌、石凳。每天下午，我都会悠闲地坐在这里，享受着美好的下午茶时间。如果你希望这个庭院能显得更有生机和活力，可以尝试种植一些花草树木，例如花草、灌木、乔木等，将它们种植在庭院的各个角落，点缀这个充满诗情画意的庭院。黄昏时分在如此的庭院里漫步，更是别有一番情趣！在如此宽敞的庭院里，怎么能少得了各种可爱的小动物呢？想象一下，每天你在庭院里漫步时，能看到小猫小狗在草丛中追逐；坐在凉亭内休息时，能看到鱼儿在水池中自由地游荡；鸟语花香的温馨庭院，不正是你梦寐以求的吗？

组建一个完整的家

有房子，有爱人就能组成一个家吗？对，这确实能组成一个家，但不是一个完整的家，因为这个家中还缺少爱情的结晶，没有子女的家庭永远是不完美的。有了孩子，整个家庭便会因他（她）而改变，也能体现出天下间最伟大的父爱和母爱……

一个美满的家庭，怎么能缺少可爱的小孩子呢？赶快找一个温柔贤淑的妻子或体贴能干的丈夫吧。一起生儿育女，共建完整的家庭。如果你想一直单身的话，也可以去领养一名小孩子，享受单亲家庭不一样的快乐。当宝宝降临人间后，谁不希望他们能够"望子成龙""望女成凤"？如果你希望自己的孩子在将来有所作为的话，那就竭尽全力去呵护他们吧。用心去养育他们，多培养他们的各方面能力，让他们能够茁壮成长！经过悉心的照顾和培养，孩子便会茁壮起来。当孩子满足一定条件成年后，他们就能一直陪伴在父母身边，与父母并肩作战。如果你想希望自己的孩子青出于蓝的话，那就要看你的爱心和方法了，努力让自己当一位合格的父母。

全新的挑战

经过长时间的磨练，相信这时候的你已经达到独孤求败的境界了。据说，尘封已久的沙漠迷宫四层和五层已经悄然开启，各种妖魔鬼怪的蜂拥而出更是令梦想大陆再度处于危急之中，你想去挑战一下吗？此外，一个神秘人突然在梦想大陆上出现，他又是何许人物呢？会带来什么任务？这些都等着你去探索！



细心的玩家可能会发现，阴森恐怖的沙漠迷宫只有三层，前往四层的大门已经被封锁了。然而，一次偶然的事故却让这扇大门悄然打开，令沙漠迷宫四层和五层同时开启，你是不是很想知道这两层是什么样的吧？那就勇敢去探访一次！随着沙漠迷宫四层和五层的开启，被封印已久的妖魔鬼怪纷纷解脱，犹如重获新生般地疯狂起来，袭击不断接近的人类勇士，试图保卫他们最后的领地。

此外，0.9版还将推出有趣的副本任务，让大家获得更多的游戏乐趣。在副本任务中，玩家们将回到战火纷飞的三国时代，协助关羽完成过五关斩六将的创举。当你回到乱世三国时，不仅能看到各种耳熟能详的历史人物，更重要的是能与他们站在同一战场上，为缔造伟大的历史而奋战。

梦想世界
●制作：金山多益
●运营：金山多益 ●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.henhaoji.com

全新冒险，全新的体验，久游网3D回合制网游《宠物森林》让玩家可以在如梦似幻的莉贝诺平原上冒险，体验与众不同的游戏乐趣。而冒险的朋友们，肯定希望像很多小说里描写的魔幻世界那样，拥有一本详细的冒险指南。





《宠物森林》农场镇冒险指南

农场镇概况

美丽的农场镇紧靠着海边，温柔湿润的海风带来了充沛的雨水，适宜的温度再加上周围平整肥沃的土地，使得它非常适合农作物的种植，农场镇也因此得名。适宜的气候加上丰沛的物产，农场镇成为了莉贝诺平原上重要的粮食产地。不仅如此，位于莉贝诺平原最大的出海口菊石港和重要的矿产地圣雷利矿山当中的农场镇，也因为其重要的地理位置而逐渐繁荣了起来。在黑晶危机过后，由于大片富饶的土地被污染或被变异的怪物们占据，受影响较小的农场镇在整个平原上的地位越发重要起来，假以时日农场镇或许会成为农场城也不一定。

农场镇的主要居民介绍

麦草平原，特雷塔：他是获取庄园系列任务的发布人。

咸菠萝，格里西西：他是我想拥有更强大的宠物任务的发布人。

流浪商人瓦纳莱拉：他们是两名流浪商人，他们出售或者收购一些物品。

移民官阿尔比恩：你想再开一家小店的话，在完成获取庄园系列任务后可以去他。

瑞士军刀，苏比：她是咖啡馆的老板娘，并且出售一些杂货。

农场镇冒险地图

作为从菊石港刚刚走出来菜鸟的第一个落脚点，农场镇周围的一系列冒险地图，将会是菜鸟们逐步成长为合格冒险家们的试练之地。在农场镇北郊、农场镇南郊以及格雷西叔叔岛的冒险，不仅会提升自己宠物的冒险等级，找到更加强大更具威力的冒险伙伴，通过完成一系列的考验，我们将会获得在农场镇居住的资格，拥有一座属于自己的小小庄园，开设一家小小的商店，成功在莉贝诺平原中落户。



1．农场镇北郊：原本是一片田野的北郊，因为黑晶危机，现如今却成为了各种变异生物的家园。那些原本生活在海里的螃蟹受到污染辐射化身成为蛋壳螃蟹，纷纷登上陆地疯狂地攻击那些闯入他们新领地的冒险者。而原先无害的甲虫们，在一只产生突变的甲壳虫大王的带领下，也成为了人类的敌人。任何进入农场镇北郊的冒险者们，都要时时刻刻注意自己的脚下，这些善于隐藏自己的敌人会在意想不到的时候发动攻击，对于那些初涉野外的菜鸟们这些怪物们虽然攻击力不高，但是贸然进去引起他们的群攻也是十分危险的。



2．农场镇南郊：温润的农场镇南郊，由于受到黑晶污染辐射的程度相比北郊更加厉害，使得生活在南郊的怪物们普遍要比北郊的同类要强上许多。而且更加靠近海边的南郊，令海族的侵入难度大大降低，也因此占据南郊的怪物们主要以螃蟹等海里的生物为主。更富攻击性的怪物令这片原野的危险性远远高于北郊，没有做好充分准备的人们进入这里往往就成为了他们的牺牲品。



这个地图的最终Boss石头螃蟹大王更是众多冒险者最初的噩梦。强悍的攻击力和较高的防御力曾经令无数想要挑战他的冒险者饮恨于此。

3.格雷西叔叔岛：风景秀丽的格雷西叔叔岛，原本是农场镇居民渡假的好去处，自从莉贝诺平原的灾难发生之后，那里却成为了海洋变异生物攻击平原的前进基地，无法长时间离开海水的生物都在格雷西叔叔岛上建立起了自己的据点，时刻觊觎着肥沃的大陆。

格雷西叔叔岛是农场镇附近难度最高的冒险地图，而且相比北郊、南郊，冒险路线也多出了不少，玩家也会在道路的尽头碰到不同的地图Boss。也因此，格雷西叔叔岛是大家初期打宝的福地。这里主要分布着：柳叶虾（9级）、柳叶虾队长（10级）、沙漠章鱼（9级）、沙漠章鱼酋长（11级）、石头螃蟹（9级），石头螃蟹老大（12级）。Boss有：旧机械守卫（15级）、盗贼头目（13级）。

从菊石港出发，大家最先到的便是农场镇。作为一个初级的冒险中心，农场镇将会使玩家们开始领略到《宠物森林》独特游戏的乐趣和精髓，各种宠物养成、技能卡片的装备与合成升级、庄园的经营与管理都会在农场镇的一系列的任务和冒险中得到体现，大家也会熟悉《宠物森林》各种各样的游戏玩法。P

宠物森林
●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://mf.9you.com

任务一向是游戏里不可或缺的体系，多多少少和玩家们的升级问题息息相关。《赤壁》里庞大的任务体系不仅引导玩家认识游戏，还让玩家在任务中不断的升级。任务导航可以帮助玩家接任务、交任务，不过偶尔还是会有些任务不在导航或寻径的路线里，这时玩家可要好好开动脑筋来寻找这些疑难任务的最终答案了。



玩转《赤壁》任务篇

——《赤壁》疑难任务心得



《赤壁》的任务系统算是同类游戏里做得相当不错的，它大大节约了玩家惯有的找NPC、发现地图、发现新任务的麻烦，当然也少了些发现“新大陆”的乐趣。不过《赤壁》里可不仅有靠自动寻径来完成任务的主线平乱以及酒馆任务——有些任务可是不规矩地出现在不起眼的地方，笔者称为疑难任务。还有些任务查找新任务时是不会有任何发现的，但是你总会在不小心指到某物品时惊奇发现它会被你挖起，笔者称之为隐藏任务。还有一种任务需要特殊条件才能开启，笔者称之为特殊任务。希望在本篇中能为大家带来一些不一样的任务经历，也许你还未曾发现它呢。

疑难任务

这个首推西凉酒馆任务之纪生的宝物，该任务没有明确提示宝物在那里，也没有自动寻径帮助玩家寻找该物品，公测时难坏了很多未经过内测的玩家。其实这个任务并不难，主要依靠那几句话来猜，“悠然见孩童”其实就是指的在西凉城内东北方阁楼上的羌家男孩，“纪生的宝物”就是他背后那堵墙深处角落里的小箱子，一挖便得。还有个疑难任务是西蜀的杜鹃石雕，这个任务虽然有任务寻径，但是玩家到了地方会发现那里只是个小坡，没有传说中的司空圣手藏起的宝物，其实答案就在抬头看到的木架之上。玩家需要从采石头场边的山坡爬上去，然后站在最高的架子上想办法跳到下一层的木架之上。在那木架之上不仅有杜鹃石雕的任务物品，还有采石场秘图的“不如归草”。玩家50级时查找任务会发现“有纸条找大家”，但是在提示上却没有坐标显示，其实这个纸条就在“许贡死士”的那片地里。



评价：疑难任务其实并不难，只要善于发现、观察和思考，就会很快找到完成任务的办法。

隐藏任务

这个首推玩家在新手阶段时期采集粮食任务，任务大约是6～8级可接。就是清凉驿站下面山坡处打越境草寇的地方，那里的一辆车边有3个袋子是可以挖的，挖了之后会获得优质蚕丝，只要交给清凉驿需要它的NPC就会获得不少的历练。其次便是玩家在西蜀做“韩信兵法任务时，”在上栈道被一侧的猴子向导传来传去，并且不断挖箱子时，可发现在栈道的某处还有个隐藏的NPC，在他那里可接到“奇怪的峭壁”任务，这是获得西蜀地形图宝物的唯一途径。最后要介绍的是隐藏在江南地图的一处隐藏任务，它就在湖口滩（361,231）坐标的一处墓地，只要玩家轻轻一挖就可以挖到一个令牌，而地图东北侧的关口守卫正在找这个令牌。



评价：隐藏任务在于提高玩家发现探索也是好奇驱使，如果没有人对那些粮食产生兴趣，想必不会发现它们是可以挖的。如果不在西蜀的栈道那里多逛一下，谁能发现在悬崖峭壁处还隐藏个NPC？如果不对周围事物多看看多指一下，又怎么会知道墓地其实也是可以挖出经验来的地方呢？

特殊任务

特殊任务包括的就比较多，像在月溪洞附近打月溪系列怪获得的刻字的坚果、在采石场里打五斗米一系列怪出的采石场秘图，以及江南地图中打吴越苍狼和吴越野狼所出的宜雪静的绝交书等等都是属于特殊任务，这些都是需要拥有一定的人品打出特定的物品。然后到一定等级点物品右键阅读才能接到的任务，还有就是玩家在南蛮酒馆可以用一定的酒馆货币去兑换的任务触发物品。

评价：特殊任务比上面两类都简单得多，只需要玩家打指定的怪物就可以获得触发任务的任务物品，完成就相对比较简单了，不过人品不好的玩家那就另当别论了。

《赤壁》的任务是非常丰富和多样性的，而笔者仅为大家介绍了一些经常会遇到的难题，希望能对大家有一定的帮助。P

赤 壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.chibi.com

如果你对完美时空的游戏产品《赤壁》有什么好的心情故事或全新攻略、心得体会，欢迎给完美时空官方提供稿件（联系信箱：chibipm@wanmei.com），稿件一旦采用，将获得丰厚的回报，还有机会成为完美时空官方的特聘作者。

《完美世界国际版》用独特的中国式的神话传说故事为背景，为广大玩家创造出了一副古代史诗。独特的故事背景是非常吸引玩家的，作为一款游戏就是要有自己的文化和内涵，这样玩家在游戏的过程中才能拥有更强的代入感，当然也会带来不一样的游戏乐趣了。而在2008年春季预计推出的首款资料片则开放更多吸引人的内容。

天怒还是神罚
——《完美世界国际版》资料片背景探秘

为了王位而勾心斗角，肆意杀戮。一个个的谜团让人难以入睡，一段段历史让所有的玩家不断琢磨，到底是天怒还是神罚，这需要玩家的选择。

从宫廷斗争到大规模内战

看了上面这一段，玩家一定会摸不着头脑，说的到底是什么意思呢？其实故事是这样的。在黄昏之城北方百里，辽阔的大荒漠中，耸立着一座外壳覆盖着黄色沙尘的高塔。一望无际的戈壁旷野里，只有这唯一一座人工建筑，在沙之塔中，驻扎着被称为“九十九白袍队”的九十九位人族强者，而这九十九名绝世高手看守并保护的对象，正是嗜血王的次女明月姬。当年嗜血王苍力驾崩、太子苍伯寒又紧随其后去世，黄昏王朝因此失去了正统继承人，王朝重臣们分裂成了拥护二公主明月姬和三王子苍仲明的两大派系。拥立明月姬的派系领袖，是前宰相任天风及其长子任冰，任冰同时又是明月姬的未婚夫；拥立苍仲明的派系领袖，则是现在自称正统朝廷的宰相子纯和七曜大臣。这两派势力的对抗，从宫廷斗争发展成大规模的内战。在两年血腥内战之后，明月派的军队被白龙将重云击溃，任冰被重云亲手斩杀，任天风自刎而死。失去总帅的明月派残党，不得不和子纯等人进行和议。和议的结果，是明月派的全面臣服；相对地，子纯则宣誓保证明月姬的生命安全。





嗜血王苍力的御前亲卫“九十九白袍队”，在内战中始终保持着中立。这时便作为和谈的中间人，担负起保护和看守明月姬的任务。就这样，被称为“大陆西方第一美人”的明月姬，在荒凉的沙之塔中度过了四年的幽禁岁月。

明月姬的等待

塔顶最高层的房间内，一位犹如天上仙子般美得不可思议的女子，穿着镶嵌蕾丝花边和金线的豪华睡裙，静静地坐在窗边望着外面空旷的黄沙之海。她的长发如同清爽的瀑布，她的睫毛仿佛朦胧的雨丝，她的肤色宛如纯白的奶油，然而，这却是一种人偶般无生命的美。在她的眼眸中，从未出现过任何代表着感情波动的光芒。甚至当塔下开始传来凶猛的喊杀声和凄厉的惨叫，沙尘被激飞而起，甚至连整座沙之塔的塔身都在仙术和武功的巨大撞击中摇晃的时候，女子始终都没有移动过姿势，改变过表情。当一切动静都平息下来的时候，房间的门被从外面打开了。

出现在门前的，是一位失去了头盔、长发散乱披在肩头，银质铠甲残缺破碎，身上溅满了鲜血，一手持龙纹长枪、一手持赤虹宝剑的年轻武将。女子静静地转头望着浑身浴血的武将，她知道，这个男人刚才独自歼灭了匹敌十万大军的“九十九白袍队”。然而，女子却还是仿佛无生命的玩偶般保持着沉默。他小心翼翼地往前迈了一步，仿佛只要动作再大点，就会碰坏什么精致易碎的宝物。时隔4年再度见到明月姬，她的美貌却仿佛没有任何流逝，简直就像是她完全继承了父亲嗜血王的魔性，而这魔性在明月姬身上则以倾国美貌而变成了实体。





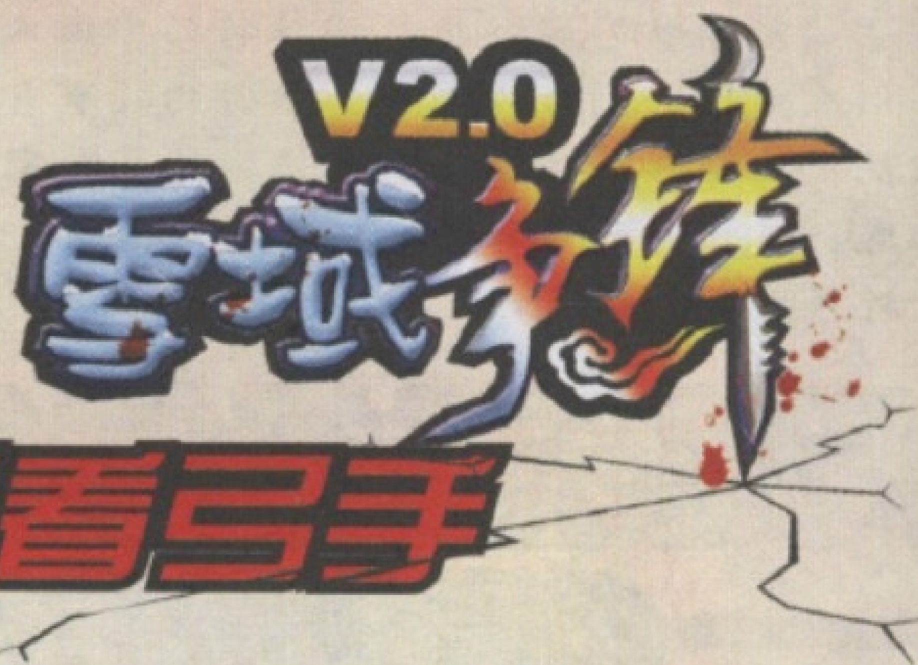
为了解救王朝危局，宰相子纯决定打开嗜血王陵密室的封印，取出神秘的黄金面具。为此，必须用王族之血来破除封印上的血之羁绊。除了国王苍仲明之外，唯一有资格成为血之羁绊祭品的人，就只有明月姬。子纯和七曜大臣于是派遣白龙将重云前往沙之塔，消灭九十九白袍队，把明月姬带往王陵献祭。这位年轻的武将就是白龙将重云。于是就出现了上面那一幕。



不想重云对明月姬倾慕已久，在独自全歼九十九白袍队之后，两人联手逃出。后重云因背叛子纯毒发身亡，明月姬被老人救走至另一时间段。她因重云之死性情大变，窥破了时间移动奥秘的她开始在世界范围内催发怨灵，目的是为了找出神之子，杀死他使自己拥有神的威力，从而复活重云。了解历史后，为了彻底去除怨灵威胁，玩家可以选择两条路线——从明月姬处切入和从子纯处切入。与老人交谈得知怨灵催发过程中明月姬发挥了很大作用，而明月姬之所以如此与宰相子纯有着莫大关系。到底孰是孰非，历史的真相又是怎样的？一切就看玩家的选择。

完美世界国际版
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.w2i.com.cn

很多人都喜欢《热血江湖》里弓箭手这个职业，笔者在国父中的号已经练到70级了。虽然只有70级，但能练到这么高实属不易。大家也都知道《热血江湖》里弓是最少的，而高级弓更是稀有。的确，弓的练级之路是比较难，以前的境况是同剑客一样的。不过剑客在1.80版后来了个大翻身，一下子又成为了大家追逐的热点。



《热血江湖》2.0版以后看弓手



弓手虽然在新版本中没有太多的强化，但总体的发展趋势在我看来还是积极向上的。有些人说弓的伤害低，因此有些弓手号早早夭折了。大部分玩弓的都是被弓手那优美的造型所吸引，本人当然也不例外。弓手是1.60版本才增加的新职业，其实弓的伤害并不低，远程杀伤力还是很强大的，高回避与高命中一定程度上弥补了自身的缺陷。

解读新版本

2.0封测中，我还是一如既往的选择了弓手这个职业。新版本有了很多改变，个人认为对于弓手来说还是比较有利的。更新的内容大致可以分成这么几大类：一个是内容的扩充，比如新的地图、新的宠物、新的武器升级空间；一个是游戏系统的改进，比如增加的师徒系统、改进了的PK系统；还有一个是玩家交流互动内容的变化，比如表情系统的增加。比较吸引我的是强化、师徒、副本以及PK系统。

首先，装备突破强6、强7，最高可以强到10。这对于有追求的玩家来说无疑是一个很大挑战，今后肯定将出现一场强化风潮。封测中目前已经听说有强10的刀，可惜尚未亲眼目睹。等到国服正式更新2.0后，相信一定有许多玩家都会努力攀登高峰。本人平时也喜欢强化合成，我觉得虽然这之中运气是最重要的，但也有一些可以预知的几率。建议大家在点东西前先带上石头去练级，这样能够增加自身幸运值，是潜在的，对于升级物品还是有一定作用的。





师徒系统是一个双赢的新玩法。师傅二转以上可以收徒，徒弟一转以上可以拜师，师徒拜师时候只要等级相差20级以上同阵营就可以了。目前由于封测中都是高手，所以本人未能收到徒弟，但可以肯定的是此系统今后必定受欢迎。首先从徒弟的角度来说，拜师之后可以得到和师傅相差一转的武功。从师傅的角度看，收徒不仅仅是一种荣誉，徒弟升级师傅还能得到相应的经验奖励。师徒系统最大的意义就在于帮助了新入江湖的玩家快速了解游戏。大家都应该体会过刚玩游戏时的那种无助，所以这个系统的增加更能吸引新的玩家加入江湖。

个人认为副本系统是新版本的一个亮点。在伏魔洞中练级感觉非常不错，暴宝率也高，是打宝练级的好场所。PK的改进则是本次2.0版本的中心环节。PK规则的变更，北海冰宫新PK地图的增加以及武勋的奖励都特别吸引玩家。

弓手研究

为什么说这次新版本对于弓手而言比较有利呢。首先，PK新增了北海冰宫这个新地图。大家都知道弓擅长远程攻击，近战比较吃亏。而以往玩家PK只能在比武场进行，因此受到场地的局限，弓手往往无法发挥最强状态。而自从开放了2.0，冰宫门口经常可以看到高级弓在那里练习PK。有人说弓PK弱，其实也不然。弓90级的气功无明暗矢发动时能追加50%的伤害，这是弓可以拼武功的本钱。虽然由于血少防低成为弱点，但是我们回避高啊，5个职业里就数弓的回避最高，剑也望尘莫及。所以我们一定要发挥弓手的长处。请大家记住一点，弓手的技能威力是低，但绝对攻击力是最高的，利用好平射这个优势也是非常厉害的。





五转后出现的气功致命绝杀是增加双倍伤害的概率，只在平射的情况下出现的，类似超必杀。弓手的极限伤害等于平射普通伤害乘2倍，再乘2倍，再乘1.5倍。也就是说对一个五转的弓手来说，破防的100点攻击可以造成最大600点的伤害。设想一下，弓手如果基础打300，那最高就可以杀到1800。如果基础能打500，那最高可以杀到3000，弓的优势还是很明显的。

热血江湖
●制作：KRGSoft ●运营：17Game
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://rxjh.17game.com



《封神榜2》新手的中级修练

《封神榜2》的"终极内测"已经进入尾声，虽然说是内测，游戏的完成度也已经相当高，不仅仅开放了100级的等级上限，更是开放了游戏中的诸多功能。在这里我们暂且不讨论100级的生活，我们来说说30～60这个阶段的一些任务。

30级以前就不多赘述了，从30级开始，我们的"封神"生活就发生了改变，主线任务已经不能满足我们的升级速度，这个时候我们就需要去做一些支线任务和日常任务了。以下简单推荐几个任务以供大家参考。

四象同归

四象任务是往生台任务的后续，所以可以通过四象任务得到30级的绿装。四象任务的接取人是太清观的跛道人。之前在朝歌四方练级的时候想必大家已经接取过相应的任务了，在完成这些任务之后，我们相应得到了任务回报——大量的经验值。四象任务虽然经验值要少一些，但是没有次数限制，玩家可以从20级一直刷到41级，其次，四象任务在做其他任务的时候可以同步完成，一举两得。在四象任务打怪的时候我们也获得了一些任务道具——四方的符咒，每10张符咒就可以和朝歌兵谏司兑换一次经验值，可以有机会得到30级的绿套。如果你运气足够好，刷齐了30级绿套，那可是很风光的。在刷四象的时候我们需要注意几个地方：其一，在做主线任务的时候就开始接取四象任务，对升级的速度有很大帮助，同时还可以积攒四方神符以便换取装备；其二，就是在刷四象的时候，能组队就一定组队，不但打得快，而且得到神符的几率也大很多。41级以后还可以接取四象的后续任务——三花聚顶。



八卦任务

八卦任务是"封神"第一名人姜子牙发布的一系列任务。任务接取的时候很有意思，需要玩家摇卦，然后根据卦相来给玩家颁布任务。在这里有一个小窍门，如果摇卦结果是少卦相，那么就继续摇，如果是老字卦相，那么就转换单卦卦相。因为，全少卦相可以完成的八卦任务是6个，而有老卦参与的卦相任务就要少一些，相应的任务奖励也要少一些。八卦任务经验值、金钱奖励都不错，唯一令人不满意的就是八卦任务很难和其他任务结合起来做，而且有时候会发布一些很变态的任务。

封神榜2	●制作：烈火工作室 ●运营：金山软件 ●游戏状态：4月3日内测 ●官方网站：http://fs2.xoyo.com

捆仙宫副本

捆仙宫是《封神榜2》中特有的一种限时小队副本。30级以后玩家就可以进入捆仙宫，每一次进入捆仙宫限时30分钟，从玩家进入捆仙宫开始计时，副本内会刷新一定数量小怪，全部杀完后会刷新下一拨。在进入捆仙宫后可以和NPC姬叔坤购买一个"封印某某神"的卷轴，接取任务"封印某某神"即可开始捆仙之旅了。开始杀怪后每杀100个会刷新一个小Boss——闹宫小仙，杀够600个普通小怪之后就会刷出来本次副本的总Boss，被杀死后会爆出大量的奖励。注意，封印任务一定要做，因为每次任务奖励超级丰厚，绝对是快速升级的好帮手。捆仙宫副本每天都可以无限刷，而封印任务每人每天只能接取3次。为了更快地完成任务，同时更快的刷到经验值，强烈推荐大家组队进入副本。在组队状态下，不但可以更快地完成封印任务，就算只是刷怪也会获得更多的经验值。



氏族和诸侯任务

氏族任务主要分为先贤考验任务、蟠桃任务和氏族轮回石任务。氏族任务相对而言都不是很麻烦，先贤考验任务要求氏族成员去打50个妖魂，妖魂只有和玩家级别相近的怪物才有可能掉落。所以和相应等级的捆仙宫结合起来作很方便。

先贤考验任务每个氏族成员每天可以接取3次。蟠桃任务是一个需要全氏族通力合作的任务。分为浇水、培土、护桃3类。氏族成员都完成任务后，氏族长摘取桃子，完成任务的人就可以获得大量经验值。经验值的多少不仅根据完成任务的玩家数量而判断，也会根据3项任务各被完成的数量来判断，所以，平均分配氏族成员完成蟠桃任务才可以最大化地得到经验值。氏族轮回石任务每晚7点30分开始，8点结束，注意轮回石被别的氏族长点过后就会失效。

诸侯任务主要分为三类：烽火任务、收集珍宝任务、抢占分星池任务。这些任务都是需要和诸侯成员通力合作的任务，而且时间限定，但是如果可以参加就绝对不要错过。这里仅推荐一个小任务——亡魂任务，任务领取人为朝歌的慈度使者，要求玩家运送各地的将士亡魂到三大新手村的慈度使者身边即可。30级可以领取伪亡魂任务，40级开始可以领取亡魂任务，任务奖励金钱颇多，是一个勤劳致富的好任务。P

《武林群侠传Online》精英封测终于开启了，在费了不少周折之后笔者终于弄到了一个珍贵的封测帐号。之所以珍贵，是因为这次封测官方只限量发放300个帐号，这对比《武林群侠传Online》的众多拥趸而言显得太过稀少。闲话少说，就让我把封测体验拿出来给大家"晒晒"吧！



揭露江湖那些事儿——《武林群侠传Online》精英封测体验

无尽的任务——庞大的任务系统

第一次登录游戏就感叹身边的朋友肯定是在"泡菜"哺育下成长出来的，开服刚刚3个小时人物就到20级，让我很钦佩。我边探索游戏边与他聊天，得知不是这个小子游戏天赋有多高，而是《武林群侠传Online》的任务系统有事半功倍的效果。一出生，就可接触到数量众多，简单易做的剧情任务。剧情任务不是枯燥的单线模式，而是阶段性的，每个阶段会有相连或者单独多个任务组成，剧情任务分支多而不杂，形式繁多。"任务树"内显示的任务名称变成红色的就是可以接受的任务，只要鼠标放在这个任务上，就可以得知详细任务触发信息，不用为找不到任务做而发愁。而且任务怪、任务NPC系统都会在地图上标识出来或在任务记事本中明确显示，对一个新手来说也是很容易就能上手的。头上放标有"书本"标志的NPC处可以接到任务，任务触发后NPC头上"书本打开"，完成任务后NPC头上"书本"画着一个红圈，酷似老师给学生批改作业的红圈。





在剧情任务下很快能升到15级，拥有了一定的资质就可以尝试新的探索，就是每天只能进入一次的副本任务。15级接触到的副本任务在大都城内南门附近找到NPC凌飞，还需最少2人、最多6人一同组队才可进入到一个单独的场景展开任务。对于一个刚刚熟悉游戏的角色来说这个副本任务有些稍显强悍。各类武林高手与守卫、凶狠残暴的幻化忍者以及电影式过场动画，让人很是热血沸腾。但由于经验不足，补给不足，实力不足，首次任务以失败告终。除此之外，短时间内升到20级还有另一种任务方式——在大都城内的公告栏触发赏金任务。虽然赏金任务需要消灭的是野外Boss，Boss分布在很多场景里，但是比其副本来说可以说容易得多了，即使是技不如人也能逃之夭夭，补充后重新上阵。

10级时完成的门派任务只是开始。虽然门派任务在任务系统中的分量不是很重，但门派任务获得的奖励极具实用价值，需要提升等级后慢慢完成，积累自己在本门派内门派威望，或许日后的门派帮主宝座就是你的。

武林群侠传 Online
- ●制作：中华网龙 ●运营：中广网
- ●游戏状态：3月7日封测
- ●官方网站：http：//50.catv.net

怪物农场——珍兽宠物养成系统

珍兽宠物是在角色3级的时候偶然获得的。当时我正在巨石森林正在猎杀蜘蛛收集任务物品，身边突然出现一只属于野外Boss级的怪物蜘蛛王，猛喝药硬扛才将其拿下，获得一个宠物蛋，双击后在属性界面里就多了一个白白胖胖的小狮子。听说宠物从其他非Boss级怪物身上也可以获得，不过Boss级的获得几率高很多。





珍兽宠物不是一个摆设而是可以与你一起并肩作战的强力伙伴。三个属性决定了宠物不同的能力，今后的发展路线也不同。力量决定攻击力、敏捷决定攻击速度、暴击决定高倍伤害的发动几率。显然三个值越高越好，随着等级的提高，宠物的属性也会随即增长。目前游戏内看到的珍兽宠物形态有：熊猫属性倾向高敏，大红猴属性倾向较高的暴击与敏捷，公牛平衡力与敏，雪狮倾向高暴击。

鼠年说鼠——游戏采集新境界

《武林群侠传Online》的采集系统打破了枯燥的采集形式。2008年是鼠年，《武林群侠传OL》的"采集鼠"在游戏各个大采集场景显示着自己非凡的能力。

15级在大都城内的NPC"商店老板"处，可以购买不同类型的鼠型采集器，目前开放了4种：黄色的矿工鼠，红色的猎皮鼠，蓝色的农耕鼠，白色的采药鼠。第一次使用采集器时，需将采集器的阳、阴、玄三种的属性中定位其一。在与采集器同属性的地图使用时，同等时间下将会获得3倍物资。好的农夫也要找到好的耕地下锄才能有好的收成。采集器不但可以在你上线的时候使用也可以在角色离线后依然持续工作，但需要持久度，没有持久的采集器将不能使用，在采集器内的物品也将不能取回。

话说刚看到采集鼠时，我很好奇就在站在这老鼠旁观赏，从城里出来一个无极医宫的女弟子攻击这只采集鼠，忽然间被攻击采集鼠的主人从天而降，将攻击采集鼠的人K死。原来采集鼠还会自动报警，以后可攻击别人的老鼠时要小心了。P

《蜀山Online》是一款文化底蕴很深刻的网游，因此我们有必要花一点时间去了解游戏制作背景。面对这样一个深刻的故事背景和复杂的感情世界，对即将内测的《蜀山Online》来说，它能否到位地演绎出中国第一玄幻修真传说“蜀山”？



五千年的仙侠传说
——《蜀山Online》内测揭秘

蜀山的背景故事

在四川峨眉山一带有一处仙境，夏初已有相关记载。神界地气异变，神树爆长万丈，根系如垂天之云，深入盘古之心，盘古之心辐聚周边土石，逐渐扩大，形成悬空之山，是为“蜀山”。“蜀山”的历史一直发展了下去，大概到了南朝梁武帝时期（公元前500年），当时政府信奉佛教，皇帝认为蜀山上有太多的邪魔歪道，便要在蜀山上建立佛塔。最终佛塔没建成，梁武帝的政府军被“蜀山盟”（蜀山上修炼的各小门派组成的联盟）打败，“蜀山盟”也因此一战元气大伤，其中“仙剑派”在这次反抗中立下大功，联合其他门派终于一统蜀山各门派，成立了“蜀山仙剑派”。

历史上确实存在“蜀山”及“蜀山仙剑派”，但真正让人印象深刻的并非“蜀山盟”和梁武帝的冲突，这样的历史事件已经被黄沙淹没，“蜀山”是伴着一段可歌可泣的仙侠传说而被大家所熟知。比如一提到《仙剑奇侠传》中的“蜀山仙剑派”弟子“李逍遥”，我们便会相对莞尔，这就是“传说”所影响的深厚功力。“传说”未必真有其事，但流传范围很广，当成为口碑之后，力量是惊人的。

仙宠——驾御神兽踏云来

中国古代神话经常提起神兽，而这些神兽通常会被驯服为天上众仙的骑宠，仙人驾神兽，才能显示自己身份的尊贵。似乎，“麒麟为马凤为鸟，龙与朱雀试比高”这样一副场景只能出现在神话小说当中。在以往的游戏过程中，玩家往往以普通骑兽为坐骑，但《蜀山Online》中却能把古往今来各大仙宠神兽一并收集齐全，不仅包括“仙鹤”、“马”、“玉雕”等普通可见的骑兽、连只能在神话故事当中出现的“龙”、“朱雀”、“麒麟”也全数收集入庞大的宠物系统中。它们升入人间仙界蜀山，成为游戏中的各个主要角色的“宠物”，因此该呼其名为“仙宠”。



在《蜀山Online》中一宠可分饰多角，除作为跟随的宠物宝宝之外，还可为玩家代步和帮玩家杀敌。不仅可以陪聊——在游戏中的宠物经常会爆出一些令人啼笑皆非但爱不释手。并且甘为坐骑、奋勇杀敌的特点已经让游戏当中的仙宠不再扮演可有可无的花瓶角色，它还能提供2格备用包裹，该包裹可随时扩充，可大幅度增加玩家的物品背负量。看来，“外出打怪练级，必带仙宠一只”必定会在游戏当中成为金科玉律。

蜀山Online
- 制作：御风行
- 运营：猫扑网
- 游戏状态：近期内测
- 官方网站：http://ss.mop.com

阵营——仙与魔的战争

《蜀山Online》描写了一个发生在拥有五大门派、三大阵营、无数帮派的奇幻世界里的故事，而这个故事完全是由玩家互相之间的行为发展而成的。三大阵营并无明确正邪之分，充分发挥玩家扮演自由度，尤其是与阵营紧密相连的洞府系统更是让游戏充满了经营乐趣。

在奇幻文化和古代神话中经常会提到“奇缘”“洞府”这些充满神秘因素的词，也正是因为这些神秘因素才赋予它们独特的地位，并且在所有涉及到奇幻和神话的故事里不可取代。《蜀山Online》彻底贯彻了这一宗旨，任何一个玩家在随机时刻都将获得“奇缘”的降临，让玩家在游戏中获益非浅，比如特殊状态的赋予令玩家如有神助。而洞府系统则让《蜀山Online》真正摆脱传统打怪练级枯燥乏味的特点，经营一个真实的帮派除了必须具有等级森严的制度和升迁渠道，还应该具备一座完全属于本帮派所有的“城池”。这便是游戏中洞府存在的意义。

关于《蜀山Online》中的洞府系统，现在仍处于部分保密阶段。从已知的部分来讲，首先洞府的名称可以由占领洞府的帮派创建者自定义，例如可随意定名为“北京帮”、“上海门”之类，或者称为“丐帮”亦可。而后期将会有对帮派至关重要的物资产出，利益驱使带来的便是战争，不是人与人的战争，而是仙与魔参与的“仙魔大战”。从古至今，洞府之所以被奇幻和神话所重视，在于大多洞府被视为“福地洞天”。无数或正或邪、或神或魔的帮派为了占领洞府，势必引发争夺和战争。



奇缘——游戏的点睛之笔

奇缘也可以理解为中国武侠文化的奇遇，被认为是成人童话发挥的极致，它不仅是情节逆转、纵深的关键，更寄寓了凡人希望获得超凡能力的梦想。《蜀山Online》精心打造的奇缘系统也部分继承了武侠小说中的情节，例如比较经典的奇缘便是于为难中得遇世外高人，更以绝世秘籍或超凡武功相授。P

虽说中国网游玩家数量为世界第一，代表了全球最大的游戏市场需求，可单单想从量变引起质变的套路来取得世界最高荣誉口碑，至少在这个产业中不具备典型性，无法获得全世界媒体和玩家的认可。而拥有全新开发理念的网络游戏《探索Online》至少在创意上与大多数国产游戏并不相同。



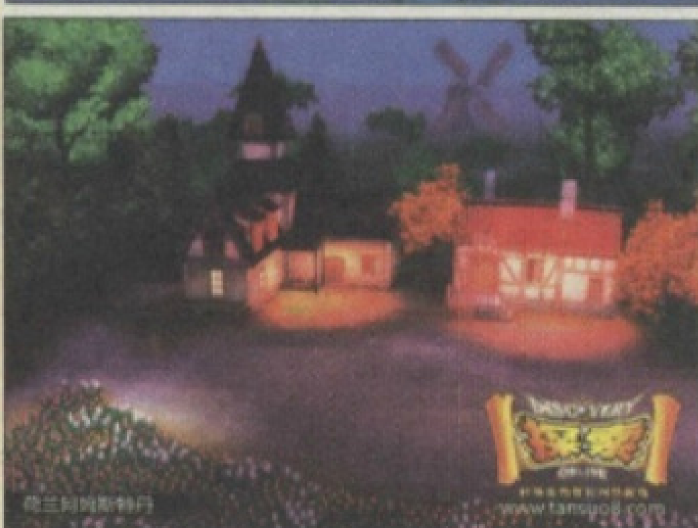
环球浪漫探险

——新形态的网络游戏《探索Online》

环球浪漫探险

环视近些年来国产的MMORPG产品，有经典的临摹品，有非常地道的武侠文化代表，也有纯粹满足中国用户习惯的商品游戏，它们都很成功，但局限于国内。撇开技术和美术，以游戏内涵和策划来比较，与暴雪等公司的世界性作品也无法相比。新形态的网络游戏《探索Online》提出的口号是"环球浪漫探险"。首先环球代表了东西文化的融合，浪漫探险则希望让人感觉休闲和刺激以及注重情感的交流。





《探索Online》是2008年国产网游的新作，是香港影星周星驰参与开发的"月光宝盒"北之辰耗时3年，投入巨额资金打造的这款网络游戏，在2008年第二季度就会来到玩家身边。《探索Online》以16～18世纪的真实地球为背景和世界范围，通过用户自由开放式的探险和贸易来获得对世界的主宰权。游戏中的世界观完全取材于历史文献和地理数据，玩家犹如回到了过去的世界，在历史的长河中体验完全不同于传统游戏的娱乐方式，饱览世界名胜和人文，体验玩家与玩家互动的情感。

不做农民和奴隶，享受娱乐

娱乐是游戏的本质，重复劳动我们可以接受为网络游戏的初级阶段，但不可能100年不变。《探索Online》的目的就是为了让玩家成为一个享受娱乐的人，它拥有庞大丰富的游戏世界观，随意性的游戏模式，以及建立在快乐本质上的游戏系统玩法。欧美的游戏两点与东方用户的需求相融合，创造出围绕16～18世纪全球大拓展时代下的各种奇妙元素。

加勒比史诗般的即时海战

海战要读小地图？要回合制？一局15分钟？NO！《探索》呈献如同《加勒比海盗》电影一般史诗级的即时快感海战。技能丰富，操作灵活，讲究策略，让海战颠覆传统，激战不断。

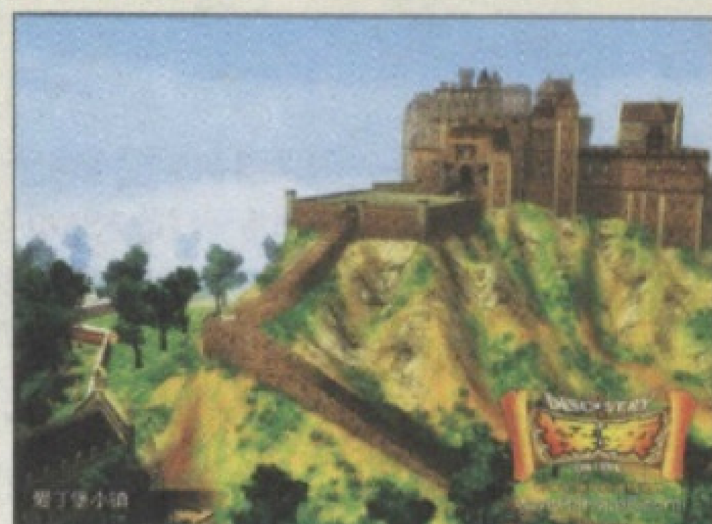
好莱坞式的全球旅行

《印地安那琼斯》+《环球旅行80天》=男女通吃的全球浪漫探险！超过80座真实的东西方城市以及世界地形气候，如画般的风景结合刺激的寻宝探险。游戏中的动物、城市、风景、气候、人文，都将变成扑克牌式的卡片，可以用于强化自己的装备，更可以在闲暇之余与朋友来一局扑克游戏。知识性结合实用性，更要技巧性。

游戏中公会可以划分多个职能机构，让玩家的自身特点各得其所，而不需要人为划分，组织更紧密，功能更丰富。公会还能占领城市，通过投资和战争发展城市，村庄变为帝国，草屋变为城堡。

中世纪的东西方贸易

实时动态的金融系统，将随气候、地域、贸易结合起来，让你玩转全世界的贸易，把握商机，成为游戏世界的富豪。你可以从动手打造个性船只入手，开始你的贸易之旅。游戏中近10种类型、有100多个部件的船只可以按照你的需要和想象力拼装。"飞翔的荷兰人号"？淘汰了！你的"长江7号"，将成为船王。



师徒升级速成班

徒弟好，师傅才能更好。《探索Online》的师徒系统强调互动协助，共同受益。不必担心游戏上手困难，无人帮忙。通过师徒组队协作，徒弟等级直接将为师傅带来技能收益，师傅不再铁面冷血，徒弟不再战战兢兢。

道具强化精炼特技

谁说朽木不可雕？普通道具也能成为极品。通过强化和精炼特技，只需要收集相应的材料，便可有机会亲眼见证石头变金子。

以上这些便是2008年《探索Online》将为我们带来的网络游戏新体验。让我们一起期待环球浪漫探险网游《探索Online》。"中国的，也是世界的"。

探索Online

●制作：北之辰 ●运营：未定
●游戏状态：近期封测
●官方网站：http://ts.wulitou.com

拥有出色的游戏性、强大的交友功能、良好的游戏环境的《唯舞独尊Online》是目前市场上较好的一款跳舞类网络游戏。很多人说，它是广大男性玩家泡MM的好游戏。但如果真的想在游戏里引起注意，不修炼一身"舞"艺又怎么行呢？



玩转跳舞场
——《唯舞独尊Online》的三大特色

BPM的强大吸引力

《唯舞独尊Online》好玩的秘诀就在于它的BPM数值是现在市面上所有音乐网游中最高的，达到了惊人的216！BPM是个很大众的指标，它能告诉你一款音乐游戏的节奏，一款音乐游戏的刺激程度，每分钟的节拍数，一个很客观体现游戏乐趣的数值。你可以想象下，每一分钟就有216拍，平均每1秒钟你就要跟着音乐节奏拍3拍以上。

这种刺激的体验，不断地挑战极限，只能在《唯舞独尊Online》中体验到。

除了BPM 216的刺激体验外，与宠共舞也是笔者喜欢的地方。其他音乐网游中好像还没有这样的内容。每一位进入《唯舞独尊Online》的玩家，都可以在游戏中拥有名为"音乐精灵"的宠物，最多可以领养3只。音乐精灵，可以在你与人斗舞时施展特技，令你的舞姿愈加完美无暇，胜算大增。而当你退出舞场，音乐精灵又变成了如影随形的伴侣，它需要你全心的照顾，以便获得更多能力，为你下一场斗舞贡献更多。



在线视频游戏的魅力

新版的《唯舞独尊Online》能进行在线视频游戏，还添加了街头艺人功能，不仅一边玩游戏，一边视频聊天，还可以自己做艺人，让别人观看你的表演。

《唯舞独尊Online》加入的视频功能，把很大一部分想要"晒宝"的美女笼络了来。想要在游戏中交到朋友，交际当然必不可少。《唯舞独尊Online》的社交功能是目前音乐网游中最强大的。目前，《唯舞独尊Online》已经开放了16个社交区主机，这些社交区包含了时髦夜店、速食店、东方茶馆、欧风咖啡馆四大主题。和MM们在虚拟环境中享受现实生活中体验，告诉她你对她的感情是真实存在的，这就是《唯舞独尊Online》社交功能的强大之处。

没有外挂的惬意生活

大家都知道外挂是很多网络游戏的毁灭使者，一旦沾上，整个游戏就毁了。想象那些被外挂毁掉的网络游戏吧，本来昨天还你侬我侬的，现在满是外挂，对方也是机器人在操作，你会是什么心情？而《唯舞独尊Online》却是一个与外挂永世隔绝的环境。

《唯舞独尊Online》的运营商宏象网络对游戏环境看得非常重，他们知道一款外挂对游戏游戏的打击有多么严重，当那些不法玩家偷偷地使用着外挂破坏游戏环境时，《唯舞独尊Online》防外挂小组就监控到了他们，在使用外挂第二天，运营商就立即封闭了那些玩家使用的外挂程序"简单游"和"把妹舞"。这件事很能说明《唯舞独尊Online》运营商的态度以及能力。事实上，我们也看到，在《唯舞独尊Online》封闭测试期间，游戏内没有任何外挂，玩家也对游戏环境比较放心。

唯舞独尊Online
- 制作：鈊象电子
- 运营：宏象网络
- 游戏状态：商业化运营
- 官方网站：http://www.we5.com.cn

技巧1：太鼓模式心得单独练法

既然太鼓模式把颜色区分成方向，那么作为一名高手，首先最好通过颜色辨认方向，这样对快速判断大有益处。而颜色的区分重点在于前期的颜色模糊记忆，虽然"Miss"会增加到无法预测，但是一旦成功记得颜色后，将会使玩家在观察上大有斩获，受益良多。除手应该保持柔软之外，告诫自己不去计较"Miss"，太注重"Miss"的话会使玩家在后面的按键中分心。



技巧2：同步模式的挑战

完成了太鼓模式的初步战后，玩家就要在同步模式中与MM会面了。同步模式来说分为自由模式和高手模式，区别在于即便没有全部输入按键，依然也可以按空格确认使角色跳舞。笔者建议是如果MM是高手，那么就用高手模式尽量发挥你的才能；倘若MM是另一种玩家，技术并不娴熟，那么应该选择自由模式。这对于刚接触同步舞蹈模式的玩家来说一项比较人性化的游戏设定之一，虽然得分比较少，但是至少保证舞蹈的连贯性。如果对方不在乎分数的话，可以一起练习自由模式。



既然是单独练习，因此不必给自己过多的成功机会，无论同步按键是否成功，都要一次性按完增加手感和视觉感官。手柔软的同时应该熟练的掌握各方向的分支，尤其是"左左左""左左左右"等链接时非常麻烦，最好在观察后按钮后不去确认自己的对错，继续按下去。否则一旦前面没错，那么分心的人往往就不会打出连P和高分了，这也是同步舞蹈模式的最基础心法之一。P



头牌新闻

《巨人》公测 美女玩家送6000元成为宣传焦点

■ 本刊记者 北四环组（上海报道）

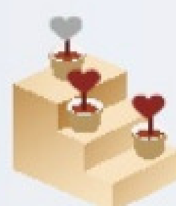




《巨人》时代第一战，史玉柱打出“美女牌”

近日，巨人网络在上海举行新闻发布会，宣布大型现代战争题材网络游戏《巨人》于3月28日隆重公测。巨人网络董事长史玉柱表示，《巨人》是一款“颠覆性”的原创大作，在职业、道具、玩法、属性等方面完全不同于其他游戏。他坚称，《巨人》将成为2008年最火爆的网络游戏。据悉，《巨人》设计了指挥官、舞娘、女特务、医生等14种职业，道具方面，玩家可使用狙击枪、飞机、坦克、航空母舰、摩托车、自行车、火车等现代武器和交通工具。在本次发布会上，最受媒体关注的是史玉柱宣称的几项新市场营销策略，他向现场媒体宣布，“要把《巨人》打造为一款美女玩家最多的游戏。经过我们认证，的确是一个美女玩家，我们给她充6000元的值。首先根据她注册的账号（注册账号与真实身份证相符），然后该玩家拿着身份证到全国三四百个城市的办事处认证，我们的办事处如果发现她的身份证和本人相符，并且符合‘五官端正，身材匀称’这8个字，经过现实认证的美女而不是‘人妖’，即可为其充值。”此外，《巨人》还将推出3项有奖活动鼓励玩家体验游戏，将向所有玩家发放800元公测费，再送一套极品满星装备。将推出每个新区抽20名5000元现金大奖的活动，每个月将给玩家发“工资”，让玩家不花钱或少花钱也能充分体验游戏乐趣。

在本次发布会现场，本刊记者向史玉柱提问，“你如何看待从上市到现在巨人网络股价的大幅下跌？另外你认为市场给它的评价是否合理，如何规避盈利结构单一的风险。此外巨人网络短短时间宣布回购，你认为公司发展的动力和信心来自于哪些方面呢？”史玉柱回答：“巨人网络上市那年正好是受美国次级债影响，中国概念股在这两个月里面平均跌幅是25%到30%。根据了解的情况，我们在上市的时候大部分股票发给大基金了，我们和大基金是保持沟通的。我们发现这些大基金大多把这些股票都借给了对冲基金，所以现在被对冲基金做空，必然是被低估的，同时我们基本没有任何不利因素。《巨人》这款游戏我们坚信能够成功，我们还是高速发展的企业，在所有行业里包括本行业都是属于高速增长的，在这种情况下，我认为巨人网络的市值是被严重低估的。”P



晶合热点

首届《魔兽世界》竞技场总决赛圆满结束

2008年3月16日，首届《魔兽世界》竞技场全国挑战赛总决赛在上海卢湾体育馆隆重举行。在当天下午进行的冠亚军决战中，来自7区“天空之墙”服务器的“Monster Killed”战队最终战胜了来自4区“通灵学院”服务器的“直到世界终结站”队，获得了总冠军。冠军队伍除了获得丰厚的奖品以外，还获得暴雪娱乐的邀请，前往美国暴雪娱乐公司总部参观。

第九城市副总裁沈国定、九城的合作伙伴Intel等公司的代表及众多玩家和记者见证了本次的总决赛。包括暴雪娱乐联合创始人兼执行副总裁Frank Pearce在内的10人暴雪团队也出席了本次决赛。决赛后，暴雪娱乐成员还同现场玩家代表进行了表演赛，第九城市联合游戏风云GamesTV独家网上直播了总决赛的精彩战况。据悉，本次竞技场全国挑战赛历时4个多月时间，来自8个大区、300余组服务器的成千上万支战队参加了预选赛，最后8支队伍脱颖而出，获得了参加上海决赛阶段比赛的资格。



获得名次的选手与暴雪及九城高层人员合影留念

《武林外传》点燃跨服争霸赛决赛硝烟

完美时空运营的网络游戏《武林外传》日前已经进入跨服争霸赛的决战阶段。《武林外传》在2008年年初推出跨服争霸赛，给游戏玩家提供了展示自我、表现团队合作力的平台。在跨服争霸比赛中，玩家必须把团体的默契合作与精湛的操作技术相结合，才能取得最终的胜利。作为《武林外传》2008年第一季度的重头戏，这次比赛奖励丰厚且颇具挑战性，是一场考验玩家公会绝对实力的大型活动。《武林外传》还在活动中同时开启了游戏内竞猜，通过竞猜参战公会名次的方式，让没能参加跨服比赛的玩家也得以亲身参与进来，极大激发了参战公会的热情。据悉，登上《武林外传》跨服争霸大赛全国总冠军宝座的公会将赢得价值3万元的丰厚奖励。

上海九城宣布停止《激战GW》中国运营

2008年3月16日，上海九城在其官方网站上宣布，出于公司运营方面的考虑，从2008年3月17日起停止《激战（GW）》游戏用户账号激活，并从2008年3月31日24点起，停止《激战（GW）》中国大陆地区的游戏服务。至此，这款曾经在中国大陆地区轰动一时，被业界和玩家寄予厚望的网络游戏作品就这样悄然落下了帷幕。

完美盛典颁奖典礼举行

备受关注的完美时空首届玩家独享盛会“完美盛典”，于2008年4月上旬举办本次盛典的最后一项活动——完美盛典颁奖典礼。除完美时空高层领导出席典礼外，还邀请本次盛典评选中获奖的玩家与偶像明星齐聚一堂，让玩家成为最璀璨的星光，共享盛典带来的欢乐。“完美盛典”于2008年1月正式展开，盛典的活动形式包括极富趣味性的线上和线下活动，同时为参与活动的合作伙伴及玩家准备了丰厚的奖品。活动内容包括完美最佳合作媒体、最佳合作厂商、最佳明星玩家等评选和全国各地的“完美圣火传递活动”。4月份的完美时空十分忙碌。在筹备完美盛典的同时，4月1日，完美时空的“首部真人CG静像电影”《赤壁——女剑传》播出第3章。静像电影是近来十分流行的一种摄影概念，主旨是用一幅幅静态照片组成一个有完整表达的故事。此次《赤壁——女剑传》的第3章延续了第2章的情节，讲述了赵云与孙尚香一起征战沙场并巧遇曹军神秘女将的故事。在逐渐发现女将的背景与身世后，赵云最后找到了自己失散的妻子。


《赤壁——女剑传》第3章的画面

上海网游地方法规进入调研阶段

2008年3月17日，全国人大代表、致公党上海市委副主委、市信息化委员会副主任邵志清在互联网上透露，上海已考虑制订网络游戏的地方性法规，目前已进入调研阶段。邵志清建议：成立诸如“网络游戏监管协会”这样一个第三方组织，由法律专家、教育专家、游戏经营者等组成网络游戏伦理道德委员会，制定行业规范。网络游戏测试前应当经过伦理道德委员会审查，委员会可召集多方对网络游戏产品的内容进行听证，并提出修改意见，听证不通过的不准上市。

OGM乐港传媒战略合作发布会召开

2008年3月18日下午，由新媒体公司乐港传媒Jolly Media举办的“中国在线游戏媒体Online Game Media战略合作发布会”在北京隆重举行。发布会上，乐港传媒对游戏内置广告这个新媒体的相关行业标准及乐港自主研发和推出的国内第一套正式全面商业运营的在线游戏内置广告发布管理系统——OGM Live进行了正式商业发布，并向与会来宾进行了相关的现场演示和介绍。巨人网络集团副总裁陆永华先生、优万网络总裁叶蓬先生、光宇华夏市场总监杨奇云先生、宏象网络付运营长刘孝椽先生、第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司资深市场部经理朱克先生、中国电信股份有限公司中国游戏中心市场部经理喻嘀先生等业内资深人士纷纷到场祝贺，同时光宇华夏、中国电信中国游戏中心、宏象网络与乐港举行了盛大的战略合作签约仪式。





晶合新作

《武林群侠传Online》开始技术性封测

来自中广网的消息，备受瞩目的3D武侠网络游戏《武林群侠传Online》目前已展开技术性封闭测试，并持续发放测试账号。《武林群侠传Online》是由华人世界首家上市游戏公司中华网龙历时两年制作的3D武侠MMORPG。游戏使用知名的Unreal引擎，在画面表现力方面有着极其出色的表现，但对硬件的需求则完全平民化。作为一款为中国内地玩家量身定做的游戏。《武林群侠传Online》体现了开发团队对中华传统文化的深度挖掘，融合了大量具有中国风格的细节元素。不论是故事题材、武学体系还是美术风格，都散发着浓郁的文化气息，相信能成为2008年最受期待的武侠网络游戏之一。



《失落的星球》正式登陆中国市场

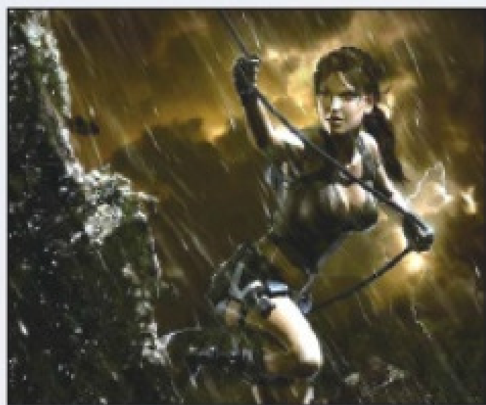
2008年3月17日，著名图形芯片厂商NVIDIA、国内显卡知名品牌翔升、全球顶级游戏制作商育碧三方携手，在北京蓝石空间酒吧举行“失落星球，翔升引领”联合新闻发布会，宣布广受欢迎的科幻战争游戏《失落的星球》正式登陆中国市场。作为《失落的星球》的官方唯一指定显卡品牌，翔升为《失落的星球》登陆中国作出了很大努力，也为游戏专门打造了翔升GeForce9系列“金刚军团”系列显卡产品。NVIDIA亚太区内容合作总监饭田庆太先生、NVIDIA全球销售高级副总裁Jay Puri、翔升公司总经理林坤杰先生、育碧销售与市场副总裁Yannick共同启动了《失落的星球》中国大陆之旅，这也预示三强联手将发挥出巨大的能量。



Eidos宣布《古墓丽影——地狱》上市时间

Eidos近期对公司进行大刀阔斧地调整，裁撤近1/4的员工，并中止14款游戏研发。但这家游戏公司同时表示，其将会把更多资源投入到数款重量级产品的研发中，其中包括全球总销量超过3500万份的《古墓丽影》系列。而由其美国子公司水晶动力（Crystal

Dynamics）开发的《古墓丽影——地狱》（Tomb Raider: Underworld）将于2008年圣诞期间推出。该公司发言人称：“在对2008财年全部的平台及产品线进行审查之后，集团决定在本财年第四季度推出该系列的最新作品。”





晶合声音

“我觉得《巨人》公测版可以打90分，《征途》85分，国内运营的作品中，60分附近有几个游戏，比如《魔兽世界》《天龙八部》《诛仙》等，剩下的网游都不及格。当然‘魔兽’如果放在世界背景下，它是能打90分的，但在中国，它缺乏足够的文化认同。”

史玉柱总能带给我们一些令人惊奇的言论，在《巨人》公测的发布会上他又如此放言。虽然我们不能判断他的评分是否准确公正，但他的基本观点我们是认同的，就是如今的国产网络游戏中，符合本土民族文化，同时堪称精品的的确是少数。

“如果有公司说我们只有60分，我们要去玩玩他的游戏到底好在哪里。”

面对史玉柱的豪言，暴雪公司产品开发执行副总裁Frank Pearce有些惊诧，但显然他只是惊诧而已，随后还是要表示去体验一下号称“优于魔兽”的作品。面对这种“见贤思齐”的态度，我们应该明白为什么暴雪的作品总是能够成为经典的原因。



晶合人物

李勇朴（Ogogo）

2008年3月12日，韩国首尔瑞草区警察署逮捕了涉嫌入室盗窃摄像机等物品的前电子竞技选手李勇朴。这位当年曾与时任汉城市市长，现任韩国总统的李明博同台表演《星际争霸》的2003年WCG世界总冠军，如今竟然以这样的方式再次扬名，实在是件令人惋惜的事情。据悉在2005年7月，李勇朴就在进入首尔瑞草区盘浦洞的一所中学盗窃手机时被警方抓获，被缓期起诉。2007年8月还因涉嫌抢劫出租车司机而被判处有期徒刑两年缓期3年执行。看来提高电子竞技从业者的素质，解决他们在退役之后的出路，这个问题不仅仅是中国人需要面对的。



李勇朴（Ogogo）



晶合快评

再见，ShowGirl

■本刊记者 冰河



ShowGirl是每次游戏展会上最受玩家瞩目的风景之一。诸多美女火辣的装束、曼妙的身姿都让众多成日“宅”在家中，只能对着屏幕上的CG人物YY的“御宅族”感受到真实人间的美妙。不过很不幸，继美国E3在前年宣布取消会场中的ShowGirl表演之后，近日韩国GStar游戏展也表示，美丽的ShowGirl将不再出现在游戏展会场。

根据韩国方面的消息，作为韩国首个综合游戏展示会的GStar，从2005年开始到目前已经进行了3届。但越来越低的游戏公司参与率和举办场所及举办时期成为问题，导致GStar被戏称GirlStar，认为GStar的参与厂商注重展示ShowGirl要多于展示游戏，这使得之前和情报通信部共同举办GStar的文化体育部从今年起单独运营展示会，并提出了新方案。而韩国文化部相关人士称，目前为止的GStar是效仿E3等以电玩为主的展示会，网络游戏的特点使其不能像电玩那样通过展示会展示成品，所以他们正在考虑适合网络游戏的新展示模式，并计划使展示会成为玩家参与型的庆典，防止各大游戏公司间为竞争展台规模而花不必要的费用。该分析正好反映了多数游戏公司“玩家进行游戏的地方是网络，没必要把钱花在其他地方上”的意见，所以管理方认为如今展示会上已经不适合出现大量过度裸露的ShowGirl，目前正在计划使用大学生自愿者来当展示会向导以代替ShowGirl。这也是韩国政府总统换届之后，对韩国网络游戏行业和GStar展会做出的重大改进举措之一。

我承认，每次我有幸前往各大游戏展进行采访时，真正全心体验游戏的时间并不多，采访安排通常排得比较紧密固然是一个主要原因，但真的有闲暇去玩一会各类大作的时候，我经常是拿起相机围着各色美女转个不停。这个时候我不得不面对我本质上是一个庸俗男人的事实，我没有勇气跑到游戏里做铜须勾引人家的老婆，我的贼胆也就只够围着ShowGirl拍几张照片回去YY了。

其实看美女这应该不是什么妨碍游戏行业发展的事情，但正如韩国有关方面指出的那样，当ShowGirl远远超过游戏本身，成为游戏展会的主要焦点时，这就隐隐成为一个问题了。这个景象对我们来说并不陌生，自从2006年丁贝莉通过ChinaJoy意外走红之后，游戏本身也渐渐失去展会上应得的关注度，2007展会召开之前，“谁能成为第二个丁贝莉”就已经超越“最受期待的网络游戏新作是谁”，成为各大门户网站上炒作的热点。不出所料，《天龙八部》和它的桃花眼美女借助ChinaJoy风光一时，风头都盖过了当时备受期待的《燃烧的远征》。我知道TBC的不争气是因为它当时迟迟没有进入中国的消息，但《天龙八部》真的最终借助美女打败了《燃烧的远征》么？关注游戏本身才是游戏展会应有的意义所在，暴雪不需要依靠美女拉人气，但五大三粗的机枪兵永远能在展会上获得比美女更多的眼球。P



战地英雄

■ 江苏 十大恶劣天气

动作	制作：DICE	上市日期：2008年第二季度
	发行：EA	推荐度：★★★★

经典的回归

“战地”系列的最新作品从高科技机甲组成的未来战场，又回到了该系列初代的风格。单从截图上看，《战地英雄》（以下简称BH）一切都看似另一场盟军和纳粹的大战。但实际上，穿着灰、黑色调制服的士兵并非纳粹德国，而穿着绿、棕两色制服的军队也并非美英盟军，前者是另一个平行世界中的国民军（National Army），而后者则是皇家军团（Royal Army）。二者也绝非是极权主义同正义力量的较量，而是出于更为滑稽的原因：两派之间的战争居然是为了争夺奥运会举办权而爆发的。


看起来像二战，但实际上却是发生在另一个平行世界的战斗

游戏的最低配置要求为1GHz的CPU和512MB内存，对显卡的要求仅仅为支持DX9.0和64MB显存。整个游戏的运行方式，就像BBS或者MySpace这种生活社区的登录一样。BH是一款完全依靠广告运营收入来维持的线上射击游戏。为了吸引更多的玩家参与，


驾驶重型装备依然是BH的保留曲目

BH的画风并非是“战地”系列一向的写实风格，而更为卡通化，无论是用色还是人物的造型都相当夸张。实际上，整个游戏的画面风格非常类似《军团要塞》。游戏还删除了出血效果和对阵亡士兵遗体的表现，以对应游戏分级制度中对暴力的限制，这和该系列一贯的风格也有着极为显著的区别。当然，《战地》系列多年来形成的玩法，会在BH中原汁原味地被保留下来。


游戏的画风非常卡通

多样的职业

士兵的职业数量在BH中也进行了一定的精简，只有战士、重武器手和特战队员3种职业供玩家选择。特战队员可以在远距离完全隐形，在中距离以半透明方式显示其轮廓，使用匕首和狙击枪作为武器，非常适合对敌人实施偷袭。考虑到特战队员的这种“幽灵”特性所带来的平衡性影响，狙击步枪在BH中的威力进行了一定的调整：首发命中后无论是否击中要害，都仅作为一次“警告”，对方可以通过躲避存活下来。战士的各项数据和武器配置较为平均。重武器手装备有一挺机枪和一具巴祖卡火箭筒，火力强悍，但也是移动速度最慢的单位。一旦选定职业后，就无法在游戏中途进行更改，更无法捡起敌人的武器作战。此外，3种士兵都可装备一些通用武器，如以贴身方式炸毁敌人装甲车辆的“粘弹”。



玩法的变化

“战地”经典的征服模式在BH中以如下方式呈现：每个队拥有50张“生命票”，一名队友死亡后，可以使用一张“票”来获得复活机会。由于系统配置较低，BH的地图也相对较


国民军战士和他们的装备

小，每队只能容纳16名玩家，而在BF2中最高可以支持64名玩家一起厮杀。

和以往BF系列的FPS游戏方式不同的是，BH采用了第三人称视角，这样玩家可以更好地观察环境和欣赏自己角色的英姿。玩家可以自主编辑角色的外貌，通过积累经验值后的解锁，还可以开启更多的隐藏服装、道具用来装扮自己，包括用来提升手雷、弹夹容量的新式作战背心，用来提升移动速度的新型背包等。

《使命召唤4》多人模式中的创新性设计也影响到了BH。在本作中，解锁“燃烧弹”特技后，玩家射出的子弹在命中敌人后，可以在一段时间内对其进行持续伤害。“透视”特技则可让玩家感知到躲藏在墙壁后面的敌人位置；“医疗”特技不但可以回复自己的生命值，还能在一定范围内对友军进行群体治疗。P

星际争霸2

虫族兵种单位详解

即时战略	制作：Blizzard	上市日期：2008年第四季度
	发行：Blizzard	推荐度：★★★★★

■ 北京 PALIN

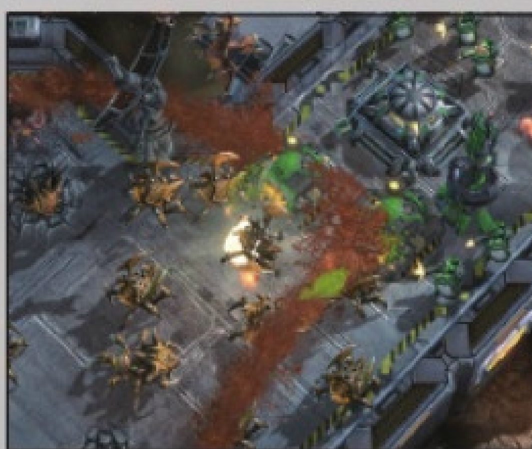


3月10日，玩家们期盼已久的《星际争霸2》最后一个种族Zerg终于揭开了神秘的面纱。对于《星际争霸2》本身，我们就不想过多叙述什么了。今天，我们的主题就是最新公布的Zerg的消息。

《星际争霸2》中的Zerg在多人游戏中给我们留下的印象和一代中十分相似，还是一眼望不到边的虫海，还是扩张、扩张再扩张的战术。通常来说，我们把这种做法称为炒冷饭，但是既然是《星际争霸2》这样的大作，或许我们就要换一种说法——“让经典的战术再次得以展现”。实际上，这的确不是一件坏事，不是吗？

对于《星际争霸2》人们最关心的莫过于兵种的设计了。大家都期待着能在这部暴雪的最新大作中，看到富有创意的单位设计和一如既往的平衡性。这种极高的期待，使得《星际争霸2》设计师和足球教练一样，也坐到了火山口上。是的，Terran和Protoss没有让我们失望，那么这次的Zerg又当如何呢？

幼虫（Larva）



虫族基地的风格依旧

这种小东西我们已经习以为常了。它出生在主基地旁边，看起来无害，但是却可以进化成所有的Zerg强力单位。它们还是最多产生3只，其装甲属于轻型。由于《星际争霸2》中某些部队对轻型装甲有伤害加成，因此我们猜测通过攻击幼虫抑制对手扩张或反击，在2代中或许会成为可能的战术。

工蜂（Drone）

和1代一样，它们只是苦工、苦工和苦工，整天挖水晶、搬气囊，遇到敌人的话还要钻到地里保命。它们唯一的指望就是有朝一日变成建筑，趾高气扬地看着穿梭在基地中的刺蛇和小狗们走上前线。



工蜂是建设的基础

当然，它们是Zerg一切辉煌的基础和来源，所以请保护好它们吧！

狗虫（Zergling）

对，就是我们俗称的小狗。虽然历史上对于这种生物有过无数种命名，但是只有“狗”这个字留到了今天，因此我们还是把它叫做狗虫吧。狗虫的定位还是廉价、海量、快速、贫弱的攻击单位。但是，它们现在可以变身成为一种自杀炸弹，威力惊人。根据测算，大概11只变身之后的炸弹虫（Baneling）可以摧毁3门人类终极地面单位雷神炮。当然，其中我们要考虑到范围杀伤的叠加问题，但是无论如何算经济帐，这也是十分值得的了。而且狗虫和炸弹虫都可以钻地，可以说是突袭的好手。

蟑螂（Roach）

蟑螂是一种对地攻击单位。如果仅从攻击和血量方面评判，蟑螂是一种相当没有特色的兵种。但是，暴雪赋予了它一项特殊的属性——快速恢复生命，快到甚至单个小型单位打得没有蟑螂恢复得快。因为它就像它的名字一样，可以在初期很讨厌地缠住你，让你感觉恶心。同时，它只有90的生命值，因此只要你能集中火力，一个一个点杀，那么它就毫无威胁。因此，我们可以将蟑螂视为一种“门槛”单位。它可以用来死缠烂打地阻碍对手的扩张和发展，让对手只有在拥有一定的军事实力之后才能按照正常方式扩张。

领主（Overlord）

就是被人们称为会飞的像房子的东西。在2代中它们最受欢迎的两项功能——空运和侦测隐形被彻底取消。你还想在早期就空投潜伏者让Terran毫无还手之力？那种黑暗的日子已经过去了！

现在，领主的空运能力已经被彻底取消，而侦测隐形能力也变成了一项升级，升级之后它们的名字就变成了监工（Overseer）。当然，就像在《魔兽世界》中，潜行者们的冲动出血被暴雪收回的同时会增强一下暗影步一样，领主也被赋予了一些新的功能。首先，它可以向水晶矿吐口水，让敌人的农民因为它的口臭而不能采集那些水晶。此外，它现在还可以在任何地方吐出粘液，将菌毯铺将过去，供工蜂建造建筑。于是，原来的装载-空投的简单粗暴模式现在演变成了吐菌毯-地道虫运输。不得不说的是，这的确显得比以前有些战略美感了。据传说，现在它们还有了攻击能力。当然，也不要忘记领主可以为你提供单位上限的提升，这才是它们最基础的本职工作。

通道虫（Nydus Worm）

通道虫继承了1代中地下通道的优秀传统，它不是单个在战斗！在这一代中，通道虫不能无限制地让部队进行快速转移了，它现在是一个标准的运载单位——运输的单位有最大数量限制。按照我们现在看到的影像资料来看，它最多的时候运送过19个炸弹虫，不过考虑到19是个单数，我们猜测其最大运载上限应当是20。暴雪对你关上一扇门就必然会为你打开另一扇窗。通道虫现在可以从任何地点钻出，而不需要菌毯的支持，这无疑使原来的防守利器变成了现在的开路先锋。你唯一需要注意的就是，从通道虫钻出地面到它开始放出单位需要一段时间，对手大约会有3秒左右的时间调整部署。因此，如何保证突然性无疑就是你要考虑的最重要的问题。


通道虫继承了1代中的优良传统

猛犸（Ultralisk）

在4年以前，猛犸是一个孤独的家伙，没有人在战场上会想起它，只能郁闷地坐冷板凳。甚至在它侥幸上场的时间里，当它的队友们都钻入地下隐藏起来的时候，它也只能孤零零地站在地面上发呆。但是现在不同了，猛犸也可以钻入地下发动突袭，而且它还拥有了范围攻击的能力。不过那么大的块头只能同时攻击一个目标，怎么可能不当板凳？最后，我要补充一下，猛犸的刀锋一样的利爪现在从2个变成了4个，而且长相非常类似马瑟里顿。


猛犸的作用将得到进一步加强

寄生者（Infestor）

你肯定还对《星际争霸》1代中Zerg后期的蝎子+狗组合记忆犹新，现在你依然可以这样做，只不过原来的蝎子现在有了新的外形，而且名字也改成了寄生者。技能方面，黑雾（覆盖一片区域，使下方的部队不会受到远程攻击伤害）和疾病（使对方部队之生命不断减少，可以传染）都被保留了下来，而吞噬技能（吞吃己方部队恢复能量）则被替换成一种新的感染技能。同时，它还被赋予了Zerg中罕见的掘地后移动的能力。我们在游戏中看到了这样一幕：5只寄生者钻入地下之后，潜入到了Terran基地中，然后对5个兵营施放了这项技能。在喷射了5秒的液体之后，人类兵营上长出了许多触手，同时开始产生受感染的陆战队员。在接近20秒的时间中，5个兵营产生了约40个受感染的陆战队员。虽然这些被感染者的攻击力不是很高，但是它可以达到很好的牵制效果，何况光是让对方兵营停工已经是非常致命的了。失去了大规模空投能力的Zerg，获得这样一个内外夹攻的战术选择也算是公平了。


扩张战术仍然非常重要

腐化者（Corruptor）

Zerg一直以缺乏强力的空军著称。虽然《母巢之战》中出现了被我们叫做“重龙”的空对空力量，但是依然被掩盖在了海盗船的光辉之下。于是，现在Zerg采用了一种不同的策略解决这个问题。现在，以高血量和减速效果作为特色的“重龙”被腐化者所取代。腐化者不会对敌人造成任何伤害，它发射的是一种寄生虫一样的物体。当击中目标数次之后，目标就会长满触手，动弹不得。我们现在尚无法知晓，被腐化的结果仅仅是永久地让对方部队无法行动，还是在一段时间之后目标会加入Zerg一方。支持这种想法的理由在于，电脑控制的敌人会在自己队友被腐化之后立即对它进行攻击，如果仅仅是永久失去了这个单位，恐怕AI不会那么大费周折。


Zerg的空军一直缺乏强力兵种

女王（Queen）

和从前飞来飞去到处爆坦克、撒诱捕网的猥琐形象不同，现在的女王已是今非昔比。现在，女王和《魔兽争霸Ⅲ》中的英雄有些类似——你只能制造一个。你在一开始就可以制造女王，但这时它并不强。随着你研究各种升级，它会逐渐掌握下列技能：制造菌毯、建造临时性攻击建筑并提升其攻击射程、从菌毯上传送到任意Zerg建筑身边、迅速恢复指定建筑物生命值、使附近所有Zerg建筑中产生飞虫进行攻击、使所有在菌毯上的敌人持续受到伤害。而在游戏后期，女王将拥有强大的肉搏能力，基本上一次攻击就可以杀死一个陆战队员。

红色警戒3

即时战略	制作：EA	上市日期：2008年第三季度
	发行：EA	推荐度：★★★★

■ 北京 黑色圣石

猛犸坦克、轰炸飞艇、时空传送兵、V2火箭、电磁线圈炮塔、铁幕系统，没有二战的世界，美苏欧洲大战……这一切能让你想起什么？没错！集合疯狂搞笑与架空历史元素的《红色警戒》再度归来了！继《命令与征服》系列在诞生近10年后终于以《命令与征服3》的姿态浴火重生，属于同一作品系列的《红色警戒》也终于向全球玩家公布了它的最新一代续作，这就是《红色警戒3》。

不再是《命令与征服》？

秉承系列传统，《红色警戒3》制作团队从公布的第一天起，就以制造话题和让人瞠目结舌为己任。在游戏正式公布的当天，英国媒体PC ZONE就援引《红色警戒3》执行制作人克里斯·克瑞的话，向公众郑重其事地宣布：“《红色警戒3》和《命令与征服》系列正式分家！本作的名字就叫做《红色警戒3》，而不是什么《命令与征服——红色警戒3》。”在新闻稿里，克里斯还唯恐天下不乱地表示，《命令与征服》和《红色警戒》的游戏背景设定彼此关联，共同构建“命令与征服”故事历史的想法还是当年Westwood设计《红色警戒》1代的时候定下的，如今看来这一设定显然非常失败等。话音刚落，就在系列玩家群中引起了强烈反响，有叫好者，有大骂者，不论官方论坛还是媒体网站讨论区中都是一片争论之声。



《红色警戒》的画面风格仍然和《命令与征服》类似

说起《命令与征服》和《红色警戒》的游戏背景关系，相信每个玩过《红色警戒》1代的老玩家都会记得非常清楚。作为平行世界，《红色警戒》中的大量设定与《命令与征服》本身存在着千丝万缕的联系，而其中最具代表性的就是出现在《红色警戒2》中的精神能力者尤里，以及与尤里存在着神秘联系的凯恩。探究这两个平行世界间的关系，或者给“平行世界”这一设定挑刺，一直是《红色警戒》系列每次推出续作后老玩家热衷去做的事。如今《红色警戒》居然宣布要与《命令与征服》一刀两断，姑且不论失去这一大闪光点是否会令游戏乐趣大为减色，光是《红色警戒》前作中留下的那些伏笔和疑问如何解释，就足以令玩家迷惑。



电厂的造型让人想起首作《命令与征服》

给局面进一步添乱的是《命令与征服》官方社区管理员Apoc最近的表态。这位管理员在被问到《红色警戒3》是否会从《命令与征服》系列中独立出去时，很诧异地表示《命令与征服——红色警戒3》这个名字已经说明了一切问题，《红色警戒》的故事当然不

传统系统的加入

《红色警戒3》在系统设计上的最大变化就是“General”系统的加入。很显然，这一设计和《命令与征服》系列另一作品《General》脱不开关系。和《General》中一样，《红色警戒3》的每方势力都会拥有3个不同能力风格的将军，而选择不同的将军对你的部队作战方式将会产生很大影响。而另一个系统变化——每个单位都拥有特殊技能的设计，则显然是受到了《命令与征服3》的影响，不过将特殊技能分为主技能和副技能的做法则未免有些画蛇添足。其他变化还包括游戏节奏变慢，多人游戏的战斗时间延长，盟军女特工谭雅的演员换人，游戏平台从PC延伸到Xbox 360和PS3等等。



英雄现在是RTS游戏中不可缺少的因素

可能脱离《命令与征服》世界的框架。一时间同一个问题居然有了两种官方说法，看来在游戏公布更多信息之前，全球的游戏玩家们还得继续为这个吵下去。

加新势力是系列传统？

同样秉承系列传统（在这里我们姑且忽略上一段），《红色警戒3》就像去年推出的《命令与征服3》在GDI和NOD以外添加了"思金人"这个新势力一样，在盟军和苏军之外添加了第三个势力——"旭日帝国"。而更让人觉得《红色警戒3》向《命令与征服3》看齐的一点是，旭日帝国势力剧情的开启方法居然也和思金人一样，需要事先完成其他两个势力的全部剧情关卡才能打开。虽然克里斯·克瑞非常严肃地声称，《命令与征服》和《红色警戒》是由两个完全互不相关的独立开发组进行制作的，这种"英雄所见略同"的设计方式，还是令少数玩家忍不住恶意地揣测"不知道《红色警戒3》的资料片会不会被命名成《尤里之怒》？"

话说回来，尽管在《命令与征服3》中毫无征兆从天而降的思金人势力设计招来了如潮的恶评，以至于游戏论坛上出现了"你才思金人，你全家都思金人"的玩笑之语，旭日帝国的设计至少因为形式上更加符合系列传统，暂时还没有被玩家彻底否定。就像《红色警戒》1代的故事起因是爱因斯坦穿越时空消灭了希特勒，《红色警戒2》的剧情转折是盟军特种部队穿越时空消灭尤里一样，《红色警戒3》的故事同样是从"穿越"开始的。毫无疑问，从《红色警戒》系列传统剧情设定的角度来看，这个设定简直就是荒谬的。没有神经质的尤里，没有蓬头乱发的爱因斯坦教授，没有来串场的凯恩大叔的《红色警戒》还能叫《红色警戒》吗？但旭日帝国的设计总算还能在剧情"重起炉灶"的前提下自圆其说。所以，也许新作能给我们带来一点惊喜。不管怎么说，在游戏推出前，我们还是先做好准备并拭目以待吧。


时空穿越是红色警戒的招牌


《红色警戒3》里加入了新的武装势力


游戏的多人模式也相当值得期待


旭日帝国的海上力量相当强悍

设计还能有多搞怪？

依然秉承系列传统，《红色警戒3》的势力特征和单位设计之个性化，也远远走在了《命令与征服》系列的前面。托新增势力的福，这次设计师们往游戏里塞五花八门的奇思妙想比过去轻松了许多。旭日帝国势力的最大优势是他们的海军，而本作中玩家甚至可以把基地建到海上并在海中开采资源。另一方面，旭日帝国的许多单位都可以变成另一种形态，比如会变成潜艇的海翼轰炸机和海啸两栖坦克。


游戏的剧情现在还充满疑点

与旭日帝国不同，盟军和苏军的新单位更多地可以称之为"回归传统"。基洛夫级飞艇和天启坦克的归来是众望所归。不过遗憾的是由于故事背景，某些著名的单位不得不被取消，比如爱因斯坦发明的光棱坦克这次将不会出现在游戏中。

超级武器同样是《红色警戒》系列的特色和卖点。从目前公布的消息来看，每个势力都有至少两种超级武器，而时空传送器和铁幕系统必会在游戏中登场。开发组还透露了一种十分有趣的超级武器——时间炸弹。玩家可以使用时空将它传送到对方的基地里去，而炸弹会在一定时间后爆炸。在多人游戏中这可以制造出一个很有趣的场面：几个玩家相互把这个炸弹推来推去，直到它在最后那个倒霉蛋手里爆炸。


超级武器在游戏中大放异彩

最后，《红色警戒3》还在公布之初就宣布了一个好消息和一个坏消息。好消息是：本作将会有一次面对公众的Beta测试；坏消息是：参加测试需要提交正版《命令与征服3——凯恩之怒》附带的注册码。或许我们只能期待明年可以在电脑上玩到《红色警戒3》了。



镜之边缘

动作	制作：DICE	上市日期：2008年第三季度
	发行：EA	推荐度：★★★★

■ 江苏 老黑

边缘人的逆袭

尽管有《半条命》《生化奇兵》这样注重解谜和冒险元素的FPS作品，但提到第一人称视角，玩家很难不将其同“射击”联系在一起。由DICE开发的《镜之边缘》（Mirror's Edge，下文简称ME）宣称，它是一款前所未见的第一人称视角动作游戏。游戏中玩家始终在高速运动中同场景互动，以躲避敌人的攻击，完成各种任务；流程中不能使用任何枪械作为武器。

ME的故事发生在近未来的一座现代化都市内。这里没有犯罪，没有矛盾，到处井然有序，然而表面的一切却是以政府的恐怖统治来维持的。为了监控居民的思想，随时清除“不稳定因素”，政府对电信进行严密监控，使得整个居民的信息交流完全没有隐私可言。为居民传递信件和私人物品的“信使”应运而生，他们也成为当局的眼中钉、肉中刺。在地面的全面封锁下，信使们利用这座都市由无数摩天大楼屋顶组成的“天空”，发挥自己飞檐走壁的特技，来和独裁者较量。


游戏中无法使用枪械，但并不代表主角只能以逃跑来代替战斗

灵活运用“动能”

“动能”是完成各种匪夷所思动作的关键要素。在常规状态下，Faith的动作必须受到地心引力的作用，她的技能并不会超过一个专业的跳高运动员或者自由体操选手，但通过连贯的动作，可以积蓄到一定数量的“动能”。累积她的爆发力和柔韧性，从而在接下来的战斗中完成各种高难度技巧。如两座距离较远的大楼，以正常跳跃的方式，那么Faith肯定会直接摔下去。但如果在跳跃前进行加速跑，在速度达到极限以后，就可以完成超远距离的空中飞跃。在完成各种特技动作后，都可以增加“动能”，从而为下一个动作的完成做好准备。因此游戏鼓励玩家使用连贯动作，在不停的运动中以高节奏方式过关斩将。在ME中，Faith始终处于被追击的状态，除了穷凶极恶的警察，还有直升机、悬停式飞行器的追杀。在被追逐的同时，Faith还要在规定时间内完成任务。因此，ME的风格更类似于世嘉的两大硬派动作游戏《Shinobi忍》和《音速刺猬》，强调以全程高速方式完成任务。


直升机的追捕

在《古墓丽影》和《波斯王子》中，在面对跳跃难题时玩家有充分的时间来对场景进行分析和观察，从而确认最佳行动路线。而在ME中，由于游戏所强调的“被追逐感”和同时间赛跑的“追逐感”，Faith并没有太多用来观察周遭环境的空闲时间。为了让玩家能够在瞬间掌握场景的特性，游戏中可以使用“预见力”特技。在使用这一特技后，场景会以各种颜色的箭头、图标来提示可以采取的行动方式、路线。当然，玩家也可以自主探索最完美的路线。P

第一人称的“跑酷”运动

DICE将ME定位于“第一人称视角演绎下的‘跑酷’运动”。“跑酷”（parkour）起源于20世纪80年代的法国，是一种利用城市建筑物进行的极限运动，和滑板的玩法类似，但它完全借助人体的柔韧性、弹跳力和爆发力来完成，是一种融合了跳高、体操等技巧的极限运动。运动者将在都市的钢筋丛林中飞檐走壁如履平地视为最高境界，在电影《B-13区(又译暴力街区)》《企业战士》《夜魔侠》中都有对这一运动的表现。在ME中，身为一名“信使”的女主角Faith就要依靠“跑酷”来躲避敌人的追击，以各种难以想象的运动方式完成任务。整个ME的玩法是利用移动，而不是用鼠标控制火爆对射作为核心游戏方式。Faith可以从一个屋顶纵身跃向另一座大楼的屋顶，可以翻越围墙和其他障碍物，可以像波斯王子那样利用滑杆、柱子等物体荡跃飞行。


游戏自始至终都在高空完成

夺命邮差3

■ 江苏 老黑

动作	制作：Running With Scissors	上市日期：2008年第四季度
	发行：暂无	推荐度：★★★

新世界

以血腥暴力著称的动作游戏系列《夺命邮差》，至今已经走过了10个年头。2008年，将有一部“邮差”电影版（由出产游戏改编烂片而著称的德国导演Uwe Boll执导），还有两部手机版“邮差”和本文介绍的全平台动作游戏《夺命邮差3》。

由于使用了Valve的“起源”引擎，这部以自由探索为卖点的动作射击游戏新作看起来要“光鲜”许多，一改先前作品只有暴力不见美学的特色。等待邮差Dude探索的将是一座全新的城镇Catharsis。毫无疑问，他不可能回到前作中的那个小镇，因为这个无厘头破坏大王在那里释放了一次核爆。同前作还有一个显著区别就在于，游戏不再是在漫无目的的闲逛过程中随时施展破坏，而更倾向于GTA系列的风格，在一个巨大场景中通过线性方式组成游戏流程。



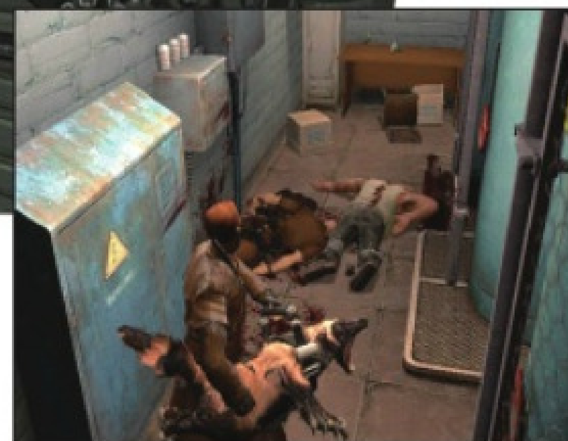
第三人称视角在该系列中的第一次使用

新玩法

本作从FPS模式转变为第三人称动作游戏，再加上该系列一贯的暴力、黑色幽默风格的延续，因此看上去更接近GTA系列。新的视角可以让Dude更主动地使用掩体和施展各种动作，也让游戏的动作性大为增强。除了传统的武器外，Dude还有一台怪异的狗形吸尘器，类似于重力枪的作用，可以隔空取物，还能在战斗中打飞敌人的武器。



一座全新的城镇



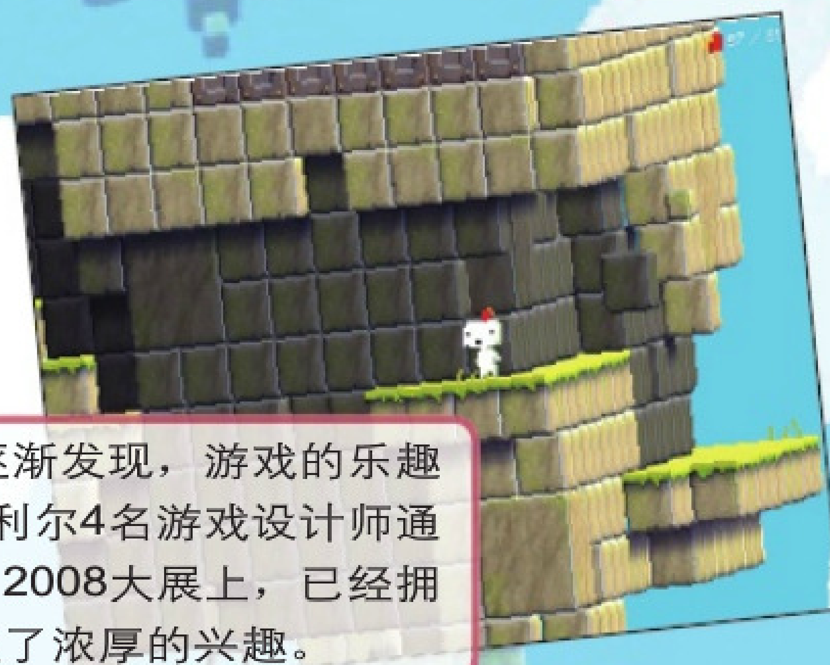
游戏里的血腥依旧

制作人宣称，本作依然可以像前作那样，以大肆破坏或者是一人不杀的方式完成游戏，并且采取相对“和平”一点玩法的玩家，将会获得游戏系统更多的奖励。看来在非理性暴力游戏沦为过街老鼠境地的今天，任何靠“血腥”吃饭的开发组都不得不有所顾忌。

夺帽奇兵

■ 江苏 十大恶劣天气

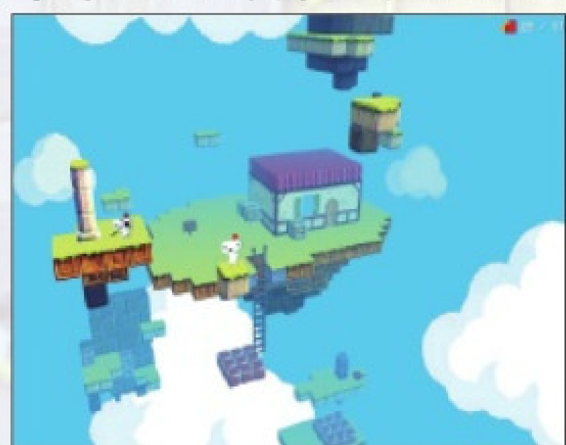
动作	制作：独立制作人	上市日期：2008年
	发行：未知	推荐度：★★★★



在今天动辄千万元制作费用大作的狂轰滥炸下，日益审美疲劳的玩家逐渐发现，游戏的乐趣并不一定同开发经费成正比。IGF 2008独立游戏展示会上，由加拿大蒙特利尔4名游戏设计师通过微软XNA开发工具独立设计的游戏《夺帽奇兵》一鸣惊人，在本次GDC 2008大展上，已经拥有很高完成度的该作又进行了一次展示活动，并且有多家发行商对游戏产生了浓厚的兴趣。

2D人物的3D冒险

《夺帽奇兵》乍看上去和8位机游戏类似：由色块构成的背景，以点阵方式呈现的人物，主角跳起时会有夸张的音效，搜集到的宝物以图标和数字方式呈现在屏幕右上方，还有经典的8位机音效。游戏借鉴了《纸片马里奥》的创意，流程中可以在2D和3D世界中自由切换。我们的主角——生活在二维世界的小精灵戈麦斯喜爱搜集各种各样的帽子，由于误入时空之门而进入三维世界。这里有更多漂亮的帽子，也隐藏着更多的危险：身为二维世界中的精灵，它只能以一个平面上的前进和后退方式移动。三维世界由于Z轴的加入，一个在常人看来相隔很近的平台，由于不在同一个Y轴上，对于只能以2D方式移动的戈麦斯而言犹如相隔万里；城墙上的一处拐角，由于无法调整移动方向，对于戈麦斯来说，就是路的尽头，下面等待它的是一处悬崖。



翻转场景只能用来观察，戈麦斯的移动依然要以2D方式进行

为了能让戈麦斯在3D世界中实现自己对帽子狂热的追求，玩家可以对2D场景进行翻转、移动，通过视角的转换，平面的画面在以立体方式呈现后，可以看到原本被障碍物遮住的入口、通道和令戈麦斯狂热的帽子。看到并不代表可以到达，玩家还需通过以3D方式翻转场景，让Z轴同原本Y轴所在的位置重合，从而让3D场景中处于不同三维坐标上的物品（戈麦斯、目标物）位于一个平面上。游戏中没有任何敌人，更不可能有战斗的存在，玩家甚至不用担心戈麦斯在跳跃过程中会由于操作失败而摔死（动作无法实现时会以感叹号方式提示玩家），只有最纯粹的探险和动作乐趣。相信经过商业化包装后，《夺帽奇兵》将会在今年成为万众瞩目的清新作品。

New Release 上市游戏热报

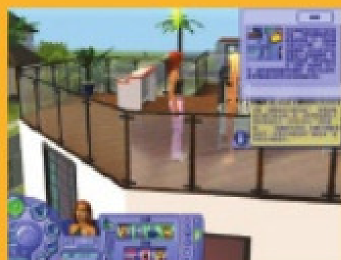
■ 晶合实验室 安安

前言：本期推荐《杰克基恩》和《异教危机》，虽然从剧情上看有点像烂俗的好莱坞电影，但就制作和可玩性而言还是不错的。此外，像《模拟人生2——玩耍时光》《前线——战争燃料》《伊苏——起源》（简体中文版）也都是不错的产品。

模拟人生2——玩耍时光
The Sims 2: Freetime

模拟
推荐度：80

新资料片中，模拟市民将拥有更多技能，且充满各种意想不到的惊喜。菜鸟市民们可能会发现坐在制陶轮旁制作不对称罐子的独眼熊、或是遭遇其他难以预料的状况。



制作：Electronic Arts
发行：美国艺电
上市日期：2008年3月2日

伊苏——起源（简体中文版）
Ys: Origin

角色扮演
推荐度：80

采用多主角设置的《伊苏——起源》，在继承前作优秀系统设定的基础上，对战斗系统、难度设置、角色技能等方面进行了调整和强化，从而为玩家带来更加精彩激烈的战斗体验。



制作：Falcom
发行：北京娱乐通
上市日期：2008年3月6日

前线——战争燃料
Frontlines: Fuel Of War

射击
推荐度：80

游戏是以现代战争为背景展开的。玩家在游戏中不仅可以选择执行任务的种类，也可以选择何时执行并根据情况要求选择不同的兵种和装备。



制作：Kaos Studios
发行：THQ
上市日期：2008年3月2日

土制摩托车赛
Mofa Racer

竞速
推荐度：75

游戏默认有6种摩托和6条特异赛道，有时间赛、自定赛和锦标赛3种模式。游戏支持单机多人对战与网络联线对战，并支持双人玩家同场竞技。

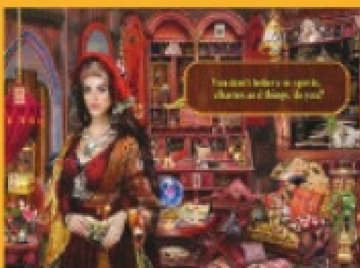


制作：My Best Games
发行：My Best Games
上市日期：2008年3月6日

海盗小镇
Pirateville

解谜
推荐度：80

游戏以海盗杰克这一金牌电影角色为主角展开，讲述了杰克偶然发现一个远古盒子，一场充满魔法、爱情、财富、战争和幽灵的冒险就此展开。



制作：NevoSoft
发行：NevoSoft
上市日期：2008年3月4日



推荐

杰克基恩
Jack Keane

动作冒险
推荐度：85

俊男美女荒岛大冒险，再加上华丽的画风和充满未知阴谋的故事情节，这本身已经囊括了吸引玩家眼球的所有基本要素。加上难度适中的谜题，值得尝试。



制作：Deck13 Interactive GmbH
发行：10Tacle Studios AG
上市日期：2008年3月8日

王牌冒险第二章——狗和恐龙
Top Trumps Adventures Vol.2: Dogs & Dinosaurs

益智休闲
推荐度：80

基于经典的卡片游戏《王牌冒险》，占尽优势的冒险特色把游戏体验提升到了一个新的水平。玩家可以和计算机对战，也可以和其他玩家对战。

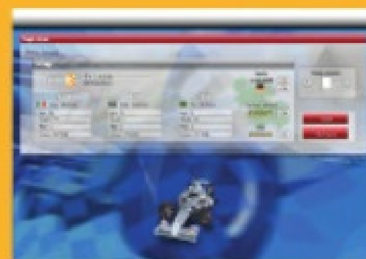


制作：Ironstone Partners
发行：Ironstone Partners
上市日期：2008年3月6日

一级方程式车队经理
RTL Racing Team Manager

体育经营
推荐度：75

你可以拥有自己所喜爱的车队，并通过管理车队的经营和各种细节来打造一支成绩过人的赛车队。游戏包含单人游戏和多人游戏。



制作：RTL
发行：RTL
上市日期：2008年3月9日

红色男爵
Red Baron: Arcade

飞行射击
推荐度：80

本游戏从第三人称视角展现了一个一战期间的双翼飞机。玩家的目标就是毁坏尽可能多的双翼飞机、小型飞船、坦克、碉堡、金字塔和建筑物。



制作：Atomic Planet Entertainment
发行：Sierra Online
上市日期：2008年3月6日

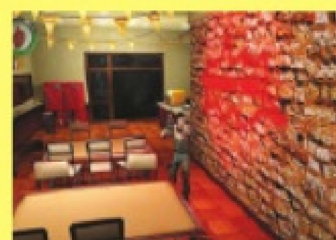


推荐

异教危机
KABUS 22

动作
推荐度：85

故事发生在21世纪，一种新的宗教像病毒一样在全球蔓延。其神秘的创始人将世界分裂成22个区域，并派出22名信徒去分别统治这些地区。玩家要做的就是把这些邪恶的人全部轰下，直至干掉最终Boss。



制作：Mevlut Dinc
发行：Son Isik
上市日期：2008年3月10日



《刺客信条》二人谈

编者按：《刺客信条》是近期最受关注的大作之一，喜爱《波斯王子》系列的玩家对这款游戏有着太多的期待。但《刺客信条》在发售后并没有取得预想中的赞誉和良好口碑，同时，在国外诸多游戏媒体联合评选出的年度十佳作品中，《刺客信条》又颇具争议地名列第10名。这究竟是怎样一款游戏？本期有编辑部的两位仁兄各抒己见，也许大家在看过他们的文章后会对《刺客信条》有更深一层的了解。

华丽舞台上的无聊戏剧

■ 本刊游戏评论组 cOMMANDO

我必须指出，《刺客信条》拥有一个成功游戏所应当拥有的大部分因素，比如精美的画面、流畅自然的人物动作和操作感觉、充满深度和历史感的背景设置，还要加上一个戴着兜帽，看起来又酷又帅的主角。除了这些以外，这款游戏还有一些其他游戏没有的东西，比如一个美女制作人。事实上，Ubi比任何人都清楚自己的优势，自从这款游戏推出前半年开始，他们就把大把的公关费用投入到制作人Jade身上，据说在游戏接近推出的那段时间，他们甚至会在宣传材料里放上Jade的照片。

我的确十分期待这款游戏，当《刺客信条》的360版本推出之后，我马上就买了一套，并且几乎谎称病假回到家里开始玩这个游戏。但在用了一周时间勉强将这游戏通关之后，我觉得自己受到了深深的打击（别误会，我的游戏水平没有问题）。我并不是一个脆弱的家伙，我见过许多烂游戏，比它烂100倍的都见过，但老实说，从来没有一款游戏能像《刺客信条》那样让我觉得如此可惜。

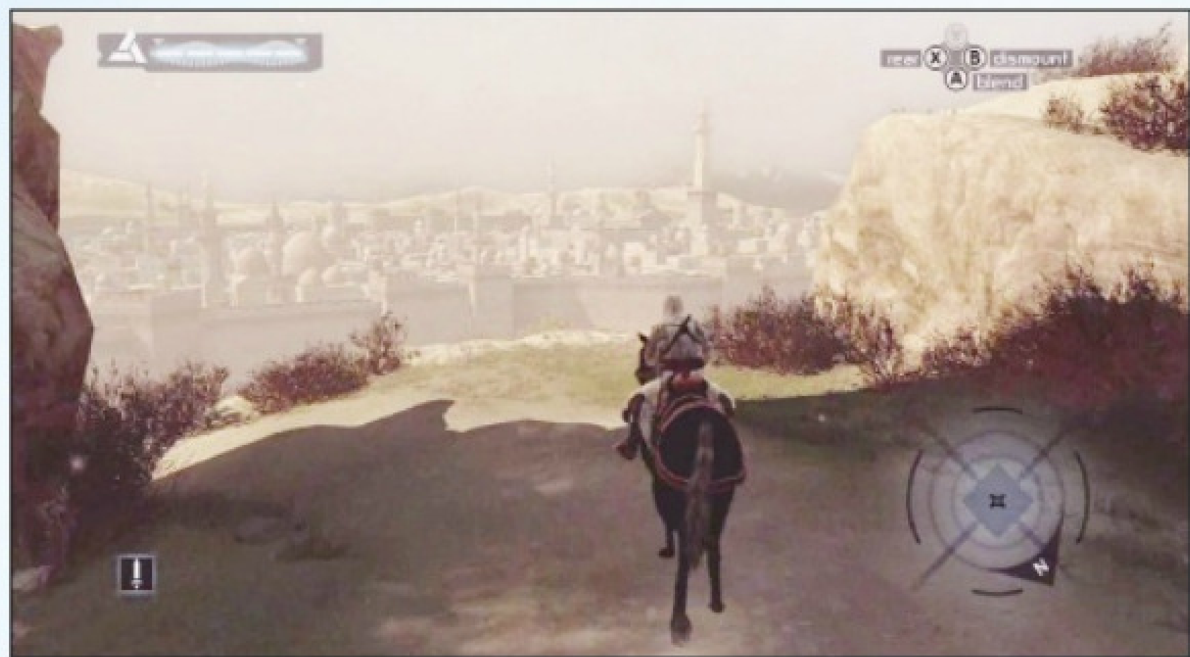
正如我上面所说的，《刺客信条》拥有许多优点，但我还要补充的是，它的缺点和优点一样醒目，而且对游戏的影响更大。所以，我将在这篇评论中集中批评《刺客信条》的缺点，这并不代表它是个一无是处的游戏，事实上，《刺客信条》更接近一款成功的大作。制作组在各个方面做得都不错——除了以下几点。

首先，游戏里用了真实历史两种设定，玩家需要在真实世界和历史世界中来回跳跃。这本来也算个不错的设计，毕竟制作组打算做三部曲，而且可能想着把历史上很多重要时刻做进去，可以出个系列千秋万代。

但问题在于，在《刺客信条》里，真实世界和历史世界两者之间的关系被设置得很奇怪，当你刚从热火朝天的大马士革暗杀了一个骑士，兴奋地在全城警报声中跳过一个个屋顶终于逃离之后两三秒钟，你就会发现自己回到了一个冷冰冰的白色房间里，你的肾上腺素还没有回归到正常水平就忽然被硬生生压制下来了。你将不得不开始听一个老头子和一个护士用单调乏味的声音对你说一些奇怪的话，讲述如何把你的DNA同步率提高或者你的先祖如何如何。这就好像一个人在全场的欢呼声中踢进了一个球，下一分钟忽然就被一个人扔进了更衣室，而且面前有个队医絮絮叨叨对你说一些注意保护半月板之类的废话。也许制作组希望我能够静下心来体会这个游戏背景，也许他们的策划认为这种设计会让这款游戏显得很有内涵，但我每一次看到这个苍白的房间，心底里就油然升起按点什么把所有对话快点省略过去的念头——最可笑的是，游戏甚至连这个功能也不提供！


你的确可以在阳光下暗杀，因为附近的人都是瞎子


当你学会了反戈一击，你会发现杀人只是个体力活


初到大马士革的画面，它的确能震住很多人

没错，我承认《刺客信条》希望让主角在现实和历史两个时空中穿梭，毕竟这看起来很酷，而且我也明白现实环节中许多对话的确非常重要，但问题在于就游戏本身而言，制作组并没有给出足够理由让玩家对探求真相产生兴奋点。我并不那么迫切想要知道自己是谁，他们为什么绑架了我，我只是希望去刺杀而已。要知道，营造游戏的投入感是个很不好干的活，你要用足够多的元素构建一个幻想的世界，并让玩家逐渐投入，相信自己就是在这个世界里跳跃和奔跑。还能有什么比毁掉刚刚营造出来的投入感更差劲的设计么？就我个人而言，我宁可要一个简单一点的剧情，但希望这个游戏能让我始终保持兴奋和投入，而不是把刚被游戏培养出的投入感残酷地抑制住。

《刺客信条》另一个比较致命的缺点就是游戏虽然行刺客之名，却无刺客之实。我们都玩过《杀手47》或《神偷》，在那些游戏里，我们要始终把自己隐藏在影子里，我们要屏住呼吸、绕过守卫，从目标的身后忽然现身，一击致命后再悄然隐退。这是这些游戏的乐趣所在，也是我理解中刺客的行事方式。显然，这种方式很费力，但成功所带来的成就感也远非一斧直劈面门能比。

但在《刺客信条》中，你完全可以不必如此大费周章，你不必去事先勘测地形，也不必提前隐蔽起来，更不用小心谨慎地躲开护卫，你要做的事情就是找到你的目标，然后在众目睽睽之下走到他身边，掏出长剑把他刺死，然后飞快地跑掉。换言之，你完全不用在乎什么隐蔽或暗杀手段。

当然，如果你是一个有追求的玩家，你可以在游戏过程中人工给自己设定一些限制，你可以追求不被人看到，也可以追求人群中忽然现身，雷霆一击后悄然隐退。但就我的理解，一个名字里有“刺客”的游戏至少应该对这种行为有所鼓励。让热衷于刺杀的玩家比总是踢门就砍的玩家得到更多的满足感，比如说暗杀后可以全身而退，而踢门刺杀后就要浴血奋战，稍一不慎就将被碎尸万段之类的设定。但事实是，你选择两种游戏方式，结果是完全没有区别的，或者说，踢门进去的安全系数可能还要高一些。就算你直接踢门而入，面对100个守卫，也完全可以利用反击模式做到毫发无损，而即使你想要搞暗杀，也要面对同样多的守卫，杀出一条路跑出去。

说到这个，我不得不发散开再谈一点。在《刺客信条》推出之前，制作组用了不少力气和许多我们闻所未闻的新名词试图让我们相信这个游戏可以让玩家感受到一个真实的耶路撒冷，但游戏本身的表现却让这些宣传词显得有些可笑。一个最简单的例子就是，游戏里的主角穿着一身华贵的长袍，全身披挂得好像一个特种兵，但你的敌人却对你这身充满挑战性的行头表现出一副视而不见的样子。你可以低着头作出僧侣的样子，任凭你的飞刀和长剑发出叮叮当当的响声，走过那些正在追捕你的士兵身旁——他们就真的会认为你是一个僧侣，这就未免让你觉得颇为滑稽。

最后我们终于要谈到这款游戏最令人愤怒的地方了，那就是游戏的任务系统。没错，任务系统是《刺客信条》最大的问题，它几乎让这个游戏从一个“有一点缺憾的好游戏”变成了“有许多闪光点的烂游戏”。或许我这么说有点过分，但事实是，大部分接触过这个游戏的人感觉都和我一样。当你通过游戏最开始的教程之后，你将会对这个游戏充满期待；当你刚刚降生到杀手村，并攀上悬崖放出巨木击退敌人的时候，你会觉得这可能是你今年见过的最好的游戏；当你第一次来到大马士革并成功刺杀第一个目标的时候，你会觉得你可能会不眠不休一气将游戏通关。但当你开始刺杀第2个、第3个和第4个目标的时候，你会觉得有一点不对劲……因为你感觉自己似乎是在不停地重复之前的游戏步骤。

没错，在这个游戏中，玩家要面对的更像是9个完全一样的任务，你要做的就是把同一套步骤重复9次。你来到一个新城市，攀爬到最高点，找到联络站，然后做一个或几个前置任务（偷听、偷窃或武力威胁），找到地图上的亮点，走上去杀掉他。接下来你继续攀爬到最高点，找到联络站，做一个或几个前置任务，找到地图上的亮点，走上去杀掉他。整个游戏就是重复步骤的过程，甚至连每个城市里的刺客联络站都完全一样。我在游戏过程中经常会不自觉地自我怀疑起来，觉得自己现在做的事情是几十分钟前刚刚做过的。有那么几次我甚至觉得也许我身边的时空也出了一点问题，否则很难解释为什么我一直在做这些重复的事情。

你看，我理解制作组想做一个中世纪的GTA，就像他们在游戏推出之前所说的那样，他们希望构建几个真实的城市，但问题在于他们做的是游戏而不是社会模型，他们需要引导玩家，给玩家设置有刺激性的情节而不是让玩家在里头一次次重复。如果制作组有能力给每个人物设置一些不同的完成方式，比如一些特殊的地理结构


阳光下的潜行，有时候就和明火执仗差不多


想和平地进入城市，就只有这个选择

或者一些突发情况，让玩家在执行任务过程中要面对不同的挑战，我也不至于如此无聊。但他们没有，他们只是在城市里放置了9个目标，然后让你用同样的、毫无挑战性的方法干掉他们。在这些重复的任务影响下，历史部分的游戏内容很轻易就变得和现实部分的游戏内容一样无聊。我得承认，在杀掉最后三四个目标的时候，我几乎都要放弃了，而当游戏最终通关的时候，我甚至有些解脱。

你看，我对这个游戏发了这么大一通牢骚，事实上，或许是因为我深深为这个游戏感到遗憾的缘故——它本来可以成为游戏史上名列前茅的佳作。

总体而言，我认为《刺客信条》是一款非常不平衡的作品，制作组做出了完美的画面，并给了玩家无懈可击的操作感觉，还成功塑造了一位看上去很酷的刺客。他们搭起了一个华美无比的舞台，但在舞台上表演的却是一部味如嚼蜡的戏剧。在绝大多数方面，他们是一群富有经验的老手，但在任务设置上，他们却像一群刚走出校门的大学生一样青涩懵懂。

是的，这就是我的看法。

狡猾的宣传机制
——关于美化一款游戏的鸡零狗碎

■ 本刊游戏评论组 MerlinPinkstaff



事实上，在与cOMMANDO讨论这款游戏时，我们都很奇怪的一点是，为什么一款看起来如此迷人的游戏，会有如此低劣的游戏性呢？我试着回忆刚刚见到它的时候的感受，我也渐渐意识到，也许我和你们——各位读者的潜意识里早就对《刺客信条》能够达到怎样的高度表示过怀疑，但这种怀疑不到真正玩到游戏的那一刻很难被落到实处。我想，不仅仅是因为我们必须对一款尚未面世的游戏保持一种起码的敬意，有时候你也很难从一些具有诱导性的信息里辨明是非——就像游戏里那个被科学家逼着榨干自己脑细胞的实验者一样。

因为工作关系，我很容易接触到一些国内网络游戏开发公司。往往在公司的一款产品进入推广阶段之前，没有多少公司愿意向你公开这款游戏的细节。就算有时候某个公司邀请你去参观，你能看到什么和这家公司希望你看到什么还是有所区别的。我像一名读者一样，总想发掘一些开发中的花絮，哪怕拍到两张未公开的原画也算是个小小的独家，但这时多半有人站出来告诉我，这些东西还会修改或是它们已经被毙掉了。总之，他们微笑着警告你不要把那些东西报道出去。其实我觉得我或者我们的读者都不会在意那些东西以后会改成什么样子，但我能够理解他们的想法，他们总是想把最好的一面展示给你，当然这样一来，他们就显得不够可爱。

和国内公司喜欢闷头做事不同，游戏发达国家的同行们其实早就掌握了宣传上的策略。那种策略不是等游戏开发了两三年、资金也花费了几千万的时候，忽然请来几个文案去各个网站上发那种不着边际的宣传文稿这么简单。国际性的游戏展会是这些游戏厂商的一个舞台，10多年来的E3和TGS无疑是相当成熟的宣传窗口。大家都知道，从《潜龙谍影》开始，小岛秀夫就习惯每过几个月就放下手头的工作，给展会制作一部“搞笑片”。当他每次在掌声中出来谢幕的时候，可以造成的轰动效应不是花费多少钱可以计算的。与此同时，知名的游戏杂志和网站总是可以定期得到关于游戏的开发进展，早期它们通常只是登载一些游戏截图或是网站编辑的试玩感受，但是随着网络的发展，专业的视频游戏网站也开始兴起，开始提供大量试玩片段、访谈、开发者日志等视频内容。除了像YouTube那样提供些质量不高的片段之外，许多网站开始提供HD视频的免费或收费下载。这种视频的发布密度和游戏的开发进程密切相关，在游戏要上市的那几天，你甚至能够看到开头几关完整的游戏录像。这种视觉攻势足以击溃那些到了此时还犹疑不定的人。

当然，问题也在这里，这些乐于向媒体提供资料的开发商当然也有他们的选择机制。我能够想起来的最令人无法相信的例子是关于《古墓丽影——黑暗天使》这



这种找旗子的收集任务其实很无厘头，我经常是在被追得乱窜时碰巧找到的



游戏的开始部分很好，但后面一大半十分枯燥

款游戏。我不敢说它发布的所有资料都出于掩饰目的，事实上，在它长达4年的开发期里发布了很多根本没有出现在后期游戏里的影像。但它每一次似乎都向媒体展示了它最好的一面，以至于当玩家看到游戏时无法接受巨大的心理落差。回头看看所有的视频资料，你会忽然发现那里面很少有游戏的实际运行画面，即使有也是快速切换，很少有“长镜头”。Eidos Interactive在游戏发售前夕发布了整个游戏的开场动画，那是一段有气氛的动画，只可惜是这款游戏里不多的亮点之一。当你实际上能够操纵主角行动时，你才发现往日流畅的手感不见了，这其实正是开发者想要极力掩饰和弥补的地方——也许你只要看到一段长一点的游戏试玩画面，就能看出有什么不对劲了。

说回到《刺客信条》，关于它可怜的游戏性和数百万的销量，也许很难用一个简单的理由建立起联系。就我个人而言，我不认为所谓的美女制作人是这款游戏能够热销的关键。曾经有个说法，说Ubisoft向外发的某些官方新闻稿没有游戏画面，只有制作人的大头照。我想即使Ubisoft每次都这么干，能够形成的气候也相当有限——我也从来没在哪个国外网站上看到关于《刺客信条》的消息全是照贴新闻稿。即使这位制作人接受了一些专业媒体的采访，从事后的访谈文字里也看不出有什么特别，聊游戏居多，只是关于游戏性方面有时候会闪烁其辞。而我同时也相信，大多数玩家不至于这么肤浅，看到制作人是所谓的“美女”，就流着口水把她制作的游戏买回来耍一耍。

《刺客信条》这样的作品能够轻易进入人们的视线，首先是因为它系出名门。Ubisoft Montreal凭借《波斯王子》等热门系列的热卖风头无量，而在事先的宣传中，不知有意无意，人们都愿意把《刺客信条》当作是《波斯王子》原班人马的作品，国内还有人把它叫做“暗杀版”的《波斯王子》，这就更没边了。实际上我们知道，Ubisoft Montreal有千把号人，多个同时进行的项目，到底有多少人是《波斯王子》的原班人马本来就是笔糊涂账。而制作人Jade Raymond的游戏圈经历更是少得可怜，以前在EA她只有过开发《模拟人生Online》的履历，至于混迹电视圈那几年，只能让人对她的新职位提心吊胆，而不大可能心生敬意。就是这么一个先天不足的团队，因为顶着《波斯王子》的光环出现，期待值一下子就不一样了。

在光环褪去之前，《刺客信条》看起来一直十分迷人。有两个策略是很重要的：用强大的画面抓住人、用空洞的概念蒙住人。《刺客信条》公布的时候，次世代游戏平台处于刚刚起步的阶段，不论在PC还是家用机上，能表现出CG级别画面的游戏还屈指可数，而《刺客信条》则很乐意展示这种超前的可能性，并且时不时强调这种图像上的优势。直到现在，让我打起精神将《刺客信条》打通的唯一信念依旧是它极富感染力的场景设计。因为就算我很想讽刺这款游戏性低下的游戏，当我第一次策马来到大马士革时，还是被它的宏大和质朴震住，那种感觉就像我第一次在电影《天国王朝》里看到耶路撒冷的全景那样。

至于《刺客信条》空洞的概念，现在说起来有些可笑。从它公布的那一天起，就一直在向人们灌输什么是“阳光下的暗杀”。在最早的那个演示里，Altair是混在一群僧侣里接近目标，一击必杀后在人群里全身而退。当时这看起来很酷，但也我很怀疑这样的设计能有多大自由度。比如说，躲在塔楼上狙击是否可以？但我无法得到答案——后来公开的视频一直在渲染Altair与老鹰的联系，以及如何让他从“摩天大楼”上跃起轻松跳进一个草垛里。想在Interview里看出一鳞半爪？想都别想，每个受访者都在大谈“阳光下的罪恶”和传统有什么不同。直到游戏Xbox 360版发售前几天，我终于看到一个完整的暗杀过程视频，这给人很不好的预感。可我并不死心，当我亲自操纵Altair来到大马士革时，我没有理会那个被我救下来的老人，试着按照一个暗杀者的正常思维办事。于是，我爬上了大马士革的城墙，在那里跳来跳去想找个地方翻进去。当然，游戏的开发者也干得很绝，我忙活了半个小时也没找到理想的立足点。在这半个小时里，大马士革城门前的所有人都像瞎子一样，对我的举动置若罔闻。后来，我还是老老实实去找那队僧侣混进了城。然后我请教了cOMMANDO，他说这里还是有些自由度的，你可以拔出你的刀，从正门杀进去。



Kristen Bell的爆料被官方漫画证实了

这就是我对这款游戏唯一不满意的地方，而我几乎不会在游戏的前期宣传中看到危及游戏性的画面。对游戏发行商来说，这是一种天然的保护措施——让那些可怜的玩家知道暗杀每个大人物都是一样的流程，他们会疯了的！于是，也会有一些意外的消息让玩家更加七荤八素：为游戏配音的影星Kristen Bell（为Warren Vidic博士的助手Lucy Stillman献声）就曾经爆料说，《刺客信条》其实不是一个古代的故事，因为我全程配音了，那其实是一个科幻故事！呵呵，看来没有在合同里堵住这位明星的嘴，实在是个失误。

我想，《刺客信条》的成功是一个很有趣的案例，它具有很多宣传上的成功手段，特别是针对点击量越来越高的视频网站，它投放了太多虚假繁荣的信息。这种视频宣传，《潜龙谍影》已经用到了一个极致，但它很少向人们演示游戏过程，观者也只是喜欢猜测里面的人物关系。《刺客信条》则喜欢选择性地公布那些看起来很美的东西，其中有大量的游戏实际演示。我不敢说《刺客信条》的百万销量就是这么来的，可是有无数游戏开发者正在遵循这个路数，因为人们总相信眼见为实。

STALLONE
RAMBO
IN THEATERS JANUARY 25

硬汉永不老
——《第一滴血》系列与游戏产品

□江苏十大恶劣天气

在近期公映的电影《第一滴血4》中，阔别银幕多年之久的约翰·兰博在已经60岁的史泰龙演绎下再度登场，为我们献上了这个上世纪80年代经典动作形象的告别演出。由于距离上一部电影作品已有20年的时间（《第一滴血3》，1988年），《第一滴血》系列恰恰错过电子游戏飞速发展的时期，因此除了少数几部古董级游戏以外，以兰博为主角的动作射击类游戏并不多见，但这个经典硬汉形象在征服了整整两代人的同时，也对动作游戏的发展产生了深远的影响。

末路英雄的诞生

一个肌肉猛男，可以在战场上使用昂贵的杀人兵器一骑当千。他战功显赫、杀敌无数，是友军心目中万能的战神，是令敌人闻风丧胆的死神。另一方面，当他离开战争，回到现实生活的时候，却发现自己同社会格格不入，在大众眼中，自己犹如一个怪物。1982年，基于David Morrell于1972年出版的小说《第一滴血》改编的同名动作电影一经公映就引起了轰动。将兰博这个为了战争而生的猛士放在了和平背景下，所展示的强烈矛盾让电影以极端暴力的手段表达出了强烈的反战主题，兰博末路英雄的形象也深入人心。



兰博的硬朗形象影响到了众多动作游戏的主角设计



军人应该为谁而战？这一主题贯穿了整个“兰博”和MGS系列（图为《石破天惊》中为无辜牺牲士兵而反叛政府的翰墨将军）

曾经在越战中担任特种作战任务的兰博在归国后寻找战友下落，在已故战友Delmore Barry所居住的小镇上饱受居民歧视和警长欺凌，并且作为不受欢迎的人被驱逐。在得到兰博果断的拒绝后，警长将其逮捕。在警局内，警察对兰博的野蛮殴打让他回忆起越战时期痛苦的战俘经历，他毫不犹豫地奋起反抗，逃出警察局钻入深山老林之中，以游击战方式对付警察和国民警卫队的联合搜捕，当局在付出惨重代价后一筹莫展。



获悉消息后，兰博的前任指挥官Samuel Trautman上校来到了事发地点。一方面，他警告当局不要再试图以武力方式抓捕兰博，否则只会带来更多无谓的伤亡；另一方面，上校劝告兰博自首。但此时已经杀红了眼的这位末路英雄认为自己还没有从残酷的战争中脱离。最终他捣毁了警察局，并惩治了警长，此时的他也被警察团团包围。在上校的劝告下，兰博弃械投降。在结局中，上校对兰博说：“约翰，你的小型战争已经结束了”。兰博发狂般地回答：“没有任何东西结束！你不可能结束它！是你要求我参加战争，不是我自找的！”然后他开始痛心疾首地诉说九死一生回到国内，却遭受不公正待遇的经历，战场上的勇气和荣誉，在现实生活中犹如粪土。“我不可能走出战场，它占据着我的脑海，犹如噩梦般挥之不去，每天早晨醒来，我都不知道自己是谁！”这震撼人心的一幕，将影片的反战主题表现得淋漓尽致。

《第一滴血》对于游戏人设影响最大的两款游戏，莫过于《魂斗罗》和《合金装备》系列。其中《魂斗罗》初代中的2P人物Lance Bean，其黑色长发、红色头带和肌肉猛男的造型，也直接来自于兰博的形象，官方的铅笔人设稿中，Lance胸大肌上甚至还有和兰博完全一样的伤痕。《合金装备》系列中，主角Solid Snake的原型来自于两个电影人物——《逃出洛杉矶》中的Snake Plissken，以及《第一滴血》中的兰博。其中兰博作为军人的悲情边缘人物特征，更是直接被沿用到MGS系列的人设和故事中去，无论是主角，还是充当敌对角色的心理螳螂、幸运女神、灰狐忍者，在拥有强大力量的同时，他们均无法利用自己的能力来决定自身命运，让旁观者感到深深的悲哀。

军人应该以服从命令为天职，但军人一旦作为政治家的工具，可以被随意利用、丢弃、牺牲的时候，军人究竟应该听命于谁？军人究竟应该为谁而战？《第一滴血》第一集中以兰博的无奈与迷茫来展开了这一命题，而在后3部纯粹

Videogame Lookalikes





MGS系列和《第一滴血》系列中的“上校”

意义上的动作电影中，他依然在战斗中去寻找自己的答案。在第二集被军队丢入丛林弃之不顾后，他决心为自己的生存而战。在第三集中，当他听说自己的长官被绑架后义无反顾地投入战场。第四集中，年迈的他更是发出了“无意义的活，有价值的死”的高呼，说明兰博已经由一个为政府卖命的士兵，转变为了为自己的信仰而战。同样，以兰博为原型的Solid Snake也在MGS系列中完成了这一转变，在结束影子摩西岛的冒险后，他选择了阿拉斯加的平静生活，不再为政府卖命，而是以跳出战争的方式，来审视整个战争对人类文明的破坏，为阻止合金装备技术的扩散而战。在MGS2中，他对迷途士兵雷电的教导，使其明白了士兵的责任和人类的传承，最终让迷茫的雷电逃脱了“爱国者”的魔爪，找寻到了真实的自我。在即将发售的MGS4中，两鬓斑白的他不惜选择自我牺牲，来实现一个士兵的真正价值。

一个人无法对抗庞大的国家机器，兰博虽然数次选择了逃避，但他依然找到了一个士兵的归宿。Snake的“父亲”Big Boss，同样以极端方式来探索着“士兵为谁而战”这一命题。在被美国政府以提线木偶的方式亲手杀死了自己的恩师The Boss后，他明白了所谓的“军人荣誉”实际上是对牺牲者的最大讽刺。无论多么万能的士兵，都无法选择为自己的命运而战，士兵永远都是政治的牺牲品。因此，他在桑给巴尔岛建立军人自己的国家“天堂之外”，为全世界迷途的士兵找到归宿，并向所有还在压迫军人的国家宣战。

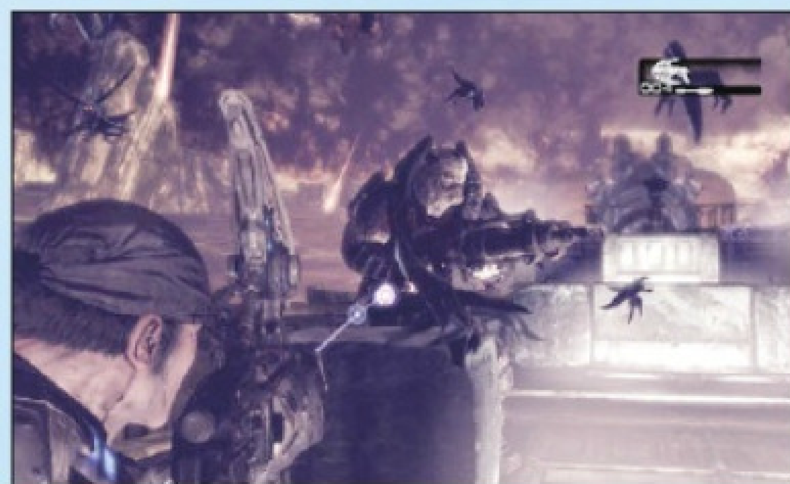
再战边缘

1985年的《第一滴血2》中，在监狱服苦役的兰博被军方授予了营救美军战俘的任务，他以空降方式渗透进入越南的原始森林中，任务从一开始就极不顺利。在失去所有军用装备的情况下，他历尽千辛万苦找到战俘，但却被总指挥Marshall Murdock以政治原因为由要求放弃任务。再一次被出卖让兰博怒火万分，他以一己之力冲出重围，并回到任务的出发点泰国，向Marshall Murdock复仇。



MGS3中Snake大战“雌鹿”的一幕

由于已经不再是第一集的反战主题，沦为动作片的《第一滴血》第二集拥有了更多视觉看点，也有更多的元素被电子游戏开发商所借鉴。如兰博系头带、刺刀入鞘、子弹上膛的特写连贯镜头，成为后来不少动作游戏主角的出场方式。最为典型的，当属80年代红透街机厅的Taito公司大型光枪射击游戏《野狼行动》。此外，第二集中兰博使用的那支标志性的弓箭，后来也在《战争机器》中得以再现。和电影中一样的是，GoW中的力矩弓（Torque Bow）同样发射捆绑了烈性炸药的箭头，并且威力巨大，单发的攻击力就达到了600点，即便是终极Boss兰姆将军，在5发弓箭的打击下也会灰飞烟灭。



兰博使用的那张足以射爆雌鹿直升机的炸药弓，在GoW中成为威力最强的单兵武器

《第一滴血》的同名游戏版于1987年12月4日在任天堂的FC主机上发售，尽管使用了电影第一集的名字，但游戏却是以第二集的背景进行改编的。和电影的现实战争题材不同的是，除了人类士兵以外，游戏中的兰博要在丛林中应对食人鱼、食人鸟、蜘蛛妖等各种怪兽，甚至还有鬼魂的袭击。他的初始装备是电影中自始至终伴随自己战斗的那把标志性的匕首，随着流程的进行，他可以收集各种武器进行作战。

后来世嘉公司在MS主机（Master System）上推出的《第一滴血》，则是在日版动作游戏Ashura（阿修罗，游戏本身也是受“兰博”系列启发而制作的）基础上修改而来的美版作品。在获得电影授权后，世嘉公司将日版中的两个主角Ashura和Bishamon替换成了兰博和他的原创战友Zane。

《第一滴血3》于1988年5月25日公映，这是系列电影中场面最大，同时也是最具观赏价值的一集。故事叙述了兰博的前任上司Samuel Trautman上校在前往阿富汗支援反苏斗争的途中不幸被俘，在泰国隐居的兰博再次踏入战场的经历。其中兰博以弓箭对抗苏军武装直升机、在山洞中同苏军特种部队周旋和片尾单枪匹马力挽狂澜的一幕，堪称是动作电影中不可多得的经典桥段。



《魂斗罗》的主角人设方案来自于《铁血战士》和《第一滴血》这两部动作片，剧情框架则来自于《异形》，2P角色的形象来自于兰博

《第一滴血3》的游戏版共有两款作品：同年在世嘉的MS主机上推出的《第一滴血3》，是一个以《野狼行动》为基础开发的光枪射击游戏。1989年在世嘉的MD主机（Mega Drive）发售的同名游戏则是标准的第三人称动作游戏，该作共有6个任务组成，兰博需要完成特定目标，如救援战俘或者炸毁敌人的弹药库，然后找到关卡的出口。和早期NES版更注重跳跃和近战杀敌不同的是，MD版的“兰博”玩起来更像是原汁原味的《第一滴血》游戏版，兰博拥有一挺永远不会担心子弹告罄的机枪，他可以使用匕首进行格斗，可以设置定时炸弹，也可以使用那张标志性的“炸药弓”。手雷和弓箭的数量有限制，可以通过杀敌后的奖励物进行补充，兰博也并非刀枪不入，只要被敌人命中一发子弹

就会导致游戏结束。和电影一致的是，兰博将面对苏军坦克、武装直升机等重装备的强劲挑战，在使用“炸药弓”进行瞄准的过程中，他无法移动。在战斗过程中，兰博可以利用障碍物进行掩护，这就很有目前以GoW为代表的“掩体控”游戏的味道了。

2005年11月，由Cybiko制作的手机游戏《怒火兰博》，是《第一滴血》迄今为止最新的游戏改编作品。该作浓缩了3部电影的主要战场，除了阿富汗以外，还有欧洲、中美洲，甚至是北极圈内的战斗等待着兰博。系列电影中的主要对手，包括第三集中疯狂的苏军上校、雌鹿直升机也都悉数登场。虽然是2D射击游戏，但该作支持场景全部可破坏的特性，无论是树还是石佛，都可以被“兰博之枪”扫烂。


精于潜入战，更不会惧怕任何直面交锋，Snake和兰博有着不小的共性


80年代风靡一时的街机光枪射击游戏《野狼行动》，也是以《第一滴血》为蓝本开发的

《合金装备3》与《第一滴血》

《第一滴血》同《合金装备》系列有着悠久的渊源，而MGS3整部作品中都流露出对这个经典动作系列电影的敬意。

发生在前苏联山区采利诺亚斯克的MGS3在场景设置上存在着不小的失实之处：寒带的原始森林，在淤泥、鳄鱼的“装扮”下看上去更像是热带雨林。刚刚还是植被茂密的丛林，一转眼，场景就过渡到了岩石裸露的高山，这种同一地区两种截然不同的地貌，在我们所居住的这颗星球上并不存在。事实上，MGS3是将《第一滴血》第二集的越南丛林和第三集中的阿富汗山区融合到了一起。



《第一滴血》系列的电影海报

在游戏方式上，当时还化名为Naked Snake的Big Boss的野外求生技能给我们留下了深刻的印象。和兰博在第二集电影中孤身同大自然对抗的经历一样，BB需要用自己的猎刀来向大自然索取一切的生存原料，将丛林中的一草一木作为自己的杀敌利器。他会饥饿，没有军粮的补充，必须通过打猎的方式来获得食物。他会因为各种丛林猛兽、毒虫的攻击而伤病，在受伤后没有增加HP的道具直接使用，需要自我治疗。其中使用猎刀、子弹火药来治疗枪伤，使用雪茄烟头来杀死吸附在后背上的水蛭，更是和兰博对这些创伤的处理方式如出一辙。

在流程设计中，MGS3同样将浓缩了“兰博”系列中令人耳熟能详的段落。电影第二集中，兰博乘坐运输机以跳伞方式进入越北丛林，MGS3的开头，Snake也以Halo Jump（高跳低开式跳伞）方式渗透进入敌区森林；兰博赤裸上身环抱M60机枪怒射一直是《第一滴血》系列的招牌场面，在MGS3第一版预告动画的结尾，也赫然出现了Snake露出发达的肌肉，使用有“兰博之枪”之称的同型号武器宣泄怒火的一幕。在正式游戏中，当玩家使用M60机枪连续射击后，Snake也会发出和兰博一样的狂野咆哮。第三集电影中兰博大战“雌鹿”的火爆场面，在MGS3的山地流程中同样存在，如果Snake引起了巡逻直升机的注意，那么影片中这经典的一幕就会上演，他将使用高射机枪和RPG火箭筒，以血肉之躯同这些盘旋在半空中的钢铁怪物搏斗。从游戏方式上看，MGS系列并不鼓励玩家以战斗方式完成游戏，但在MGS3中，由于增加了场景的互动性，Snake可以像兰博一样，在被优势兵力追捕的同时，反过来以猎人的姿态利用环境和各种伪装从暗处将敌人各个击破。第一集电影中兰博在警察追捕下纵身跳下悬崖，MGS3中的Snake在排水通道中被敌兵和猎犬追赶得走投无路，同样用了这一招逃出生天。第二集电影中兰博在直升机舱内同俄国壮汉叶辛的肉搏战，在MGS3中以Snake对“小山猫”的CQC战斗重新演绎。游戏的结尾，当年轻的左轮山猫问Snake自己的本名时，Snake报出了John的名字，这可以视为是对左轮山猫的应付性回答（MGS3中的Naked Snake本名为Jack，John Doe在美式英语中被认为是“无名氏”的含义）。但更多的玩家相信，John的名字就如同MGS结尾为了表达对配乐演员David Hayter的敬意，而将Solid Snake的本名设定为David一样，MGS3中的这一幕也包含有对Snake形象原型John Rambo的致敬成分。

老兵永不死，他只会慢慢凋零

《第一滴血4》中，史泰龙依靠药物和替身，为我们献上了兰博的最后演出，也让这位老兵找到了归宿。片尾字幕中兰博回到家乡逐渐远去的背影，这条走了26年的归乡旅程让不少影迷唏嘘不已。在即将发售的MGS4中，Snake靠肌肉补强服和药物注射支撑着衰老的躯体，为了人类的最后希望而战，不惜以舍生取义的方式阻止“爱国者”对人类世界的控制。对于这两位电影和游戏世界中的孪生兄弟而言，曾经英姿飒爽的他们，今天带给我们的却是挥之不去的悲伤、无奈与孤独，当然，更多的是倔强和永不服输的精神。漫长的故事到了最后，英雄终将老去，或者战死，或者归隐。有些人受不了故事残酷的结局，早早离开了。有些人仍留了下来，明明知道可能等到大幕合上之后，舞台上只有自己孤独的身影，但他们不后悔。硬汉永不老，硬汉的精神也将继续感动着观众和玩家。


年迈的Snake，依然在为信仰而战

▶记者探营

从巨人看《巨人》

史玉柱和他所创造的网络游戏奇迹，似乎已经不用记者再多加描述。但和史玉柱本人乐于在任何公开场合敞开心扉不同，时至今日，我们还未曾有机会真正深入巨人的内部，探访它的研发团队与高层人物，探询巨人网络成功的秘密。2008年早春，巨人方面终于接受了本刊记者的采访要求，我们终于有机会近距离接触这一群人，听他们讲巨人和《巨人》的故事……

■本刊记者 冰河（上海报道）

2007年，史玉柱在将他的“征途网络”改名为“巨人网络”之后，正式推出了巨人时代的第一款作品——《巨人》。《巨人》还会和《征途》一样取得前所未有的成功么？《巨人》和《征途》又有怎样的联系和区别？是怎样的思路指导着《征途》和《巨人》的开发团队不停地前进？带着诸多疑问，本刊记者首次走进了位于上海市徐汇区桂林路396号的“巨人总部”。

巨人，不止于游戏

“巨人大厦”，这曾经是中国企业在上个世纪的沉浮象征。那个年代的激情和浮躁，以及老“巨人”最终的轰然落幕，种种戏剧性集于一身，都成了后来人对那个年代中国企业兴衰得失研究的典型样本。巨人大厦是史玉柱上个世纪跌倒的绊脚石，也是他在新世纪再次崛起的奠基石。用上亿元的资金，赎回了当年卖出的“楼花”之后，史玉柱郑重宣布重新出山，并带来了中国网络游戏行业的新风暴。



巨人网络所在的浦原科技园，从外表看是一片毫不起眼的建筑，无法让人联想起巨人这两年的业绩

不过当记者第一眼见到如今的巨人网络时，却有些失望。这是一栋桂林路临街办公区中毫不起眼的建筑，楼层并不算高，在大厦林立的上海甚至有些寒伧。建筑外墙的水管上都是锈斑，连员工进出的电梯都还是当年工厂的货梯，宽大而坚固，上下都会不时发出各种声响。2楼的公司前台不像其他企业会在墙上标明企业名称和标志，而是一片空白；7楼的客户服务中心，甚至连“征途网络”的标志都没去除。若不是1楼大厅的公司名录上清楚地写着“巨人网络2F”，谁也不会想到在外界豪气万千、风光无限的巨人网络竟然会蜗居于这样一栋楼内。

巨人方面对这种表面上的寒酸并不以为然。“前台没有公司的Logo是因为更名之后一直没来得及换新的。至于选择一直在这里办公，是因为史总觉得这里交通很方便，办公环境也不错，那些派头和气势，对巨人来说已经不重要了，所以3年一直在这里办公。”简单务实却又充满傲气，这似乎和史玉柱的风格是无法产生联想的。不过看看巨人网络3年来的成长过程，却又不得不承认，如今的巨人网络并不是过去的那个巨人了。务实的确是他们行为最好的写照。



巨人开发团队的工作环境和其他同类公司没什么区别，写字楼的内部装修也十分简单

很遗憾，记者在巨人网络盘桓的两天，史玉柱都在美国未归。巨人网络总裁刘伟接受了本刊记者的专访。这个被史玉柱称为“关键时刻总能把我从错误的边缘拉回来”、以理性稳健著称的女性，向本刊记者详细阐述了如今巨人网络游戏的研发理念和进展情况。



《巨人》的主创正在与前来采访的记者座谈，这是一次开诚布公的交流



公司内部的墙壁上贴满了《巨人》的海报，在记者到访时，迎接公测的气氛已经相当浓厚

精品和免费的理论联系

“财务审计师判定《征途》的ARpU值（Average Revenue per User，每用户平均收入）超过300。也就是说，一个活跃付费用户，每个季度在游戏内得花上300多块。我们觉得这个数据不算很高。也有人因此会说，‘免费网络游戏比付费的要贵’，但这个判断仅仅基于ARpU 300这个数据。因为《征途》是款免费游戏，只有花钱的玩家才会被算入ARpU值的分母中。基于活跃用户数一直在变化，因此这个分母是所有《征途》玩家的6%～8%之间，不超过10%。而按时长收费的网游，它们的每一

个玩家都是付费玩家，这样一来，用来计算ARpU值的分母就非常大了。网易、九城的产品就是如此。至于盛大这样同时运营多款产品的企业，他们所计算的ARpU值就是一个平均的。可能某款游戏ARpU值非常高，那些运营得不好的游戏，ARpU值就很低，几款游戏一综合，得到的就是个平均数。基于以上几点，ARpU值在同行间的可比性是非常弱的。而且《征途》不允许未成年人进入，这样一来，用户的年龄层次较高，消费能力也相应提高，所以我们的ARpU值会比其他游戏的高一些。到目前为止，给我们带来营收的只有《征途》一款产品，所以我们的ARpU就是《征途》的体现。单看这一款产品的ARpU，《征途》绝对不处于一个高水平。”

刘伟说，此前公司和史玉柱在设计《巨人》时，指导思想就是希望与《征途》有所区分。其中一个想法就是游戏收费会比《征途》低一些，但付费用户的面要广一些。因此，《巨人》在一些功能上也是朝这个方向引导的。在《巨人》中，个人的力量并不是非常重要，而是更强调团队的力量。为了团队，每个人可能都会在游戏中花一点钱，但不会很多。可是从ARpU值的角度来说，《巨人》就肯定会比《征途》的ARpU值低。



无数小纸条拼凑起了工作的点滴，也让《征途》和《巨人》背后的团队显得十分人性化

“不过说这么多，都是为了体现一个要点，那就是相对每个人都能带来收益的付费游戏来说，免费游戏中真正带来大量收益的只是其中较少的一部分玩家。是那些免费玩游戏的玩家给整个游戏带来更多互动，让付费玩家有欲望去花更多的钱。如何能留住那些不付费的玩家呢？毕竟依靠已经投入的金钱和时

刘伟：“《巨人》将不仅仅再是一款游戏”

“《巨人》将不仅仅再是一款游戏”，开门见山，刘伟向记者道出了新游戏的核心理念。


刘伟认为，在吸取了《征途》的经验教训之后，《巨人》将达到网络游戏新的高度

“《巨人》是一款规模宏大的作品，涵盖了战斗、公会、交友、休闲等不同层面。如今这个框架已经基本完成，已经有了很丰富的玩法，未来我们还将不断地向其中填充新功能。在这个过程中，还要根据玩家的反馈不断修改。总之，会让不同年龄层次、不同文化水平的用户在游戏中都能各得其所，这是游戏设计的理念和原则。”

在采访中穿插的游戏体验环节中，记者的确看到在《巨人》中玩家可以拥有非常开放的方向选择。仅就升级这个网络游戏中最常见的行为来说，就可以通过许多模式实现。可以如“泡菜”游戏一样单纯地打怪、赚经验升级，也可以如《魔兽世界》一样通过庞大复杂的剧情任务链升级。当然，你也可以像《征途》中设计的那样依靠国家的PvP任务升级，甚至可以通过休闲游戏的方式升级——在游戏中的NPC游泳教练处反复玩一个名叫“水下夺宝”的休闲小游戏，同样可以获取不菲的经验值。刘伟说，“《巨人》是一款宽容度非常高的游戏”，看来这个说法得到了验证。

“《巨人》和《征途》是两个完全不同的游戏，从设计指导思想、行为设定和系统平衡模式上，都有显著的不同。做《征途》的时候，我们是刚刚进入网络游戏行业，《征途》的开发团队核心有不少都是从行业内原有的企业过来的，因此对于具体游戏架构的设计，公司高层基本上任由发挥，只是把握核心的开发思想而已。这种开发模式在早期是没有问题的，但游戏人数一旦形成规模，刚才提到的‘指导思想和具体行为分离’的问题就会迅速出现。事实上公司高层很早就发现了这个问题，并不断对设计进行调整。长时间关注《征途》的玩家也会发现，早期测试阶段的《征途》和如今的《征途》相比变化非常大，主要就是这个原因。这也算是我们在网络游戏开发过程中付出的学费。所以在《巨人》的开发中，公司高层很早就决定要调整系统设计，以适应新的游戏特点。如今公司上下对网络游戏的开发和运营都已经有了很多经验教训，因此那种游戏环境严重背离设计初衷的情况，应该不会出现，或者至少不会那么严重。”

随后刘伟带领记者进入测试中的《巨人》游戏，一边向记者展示，一边回答记者的疑问。

“相对《征途》来说，《巨人》的特点就是具有很高的宽容度，可以容纳很多的行为模式。”刘伟告诉记者，“具体来说，就是如果玩家不愿意战斗，完全可以在其他的行为模式下玩得很开心。刚才大家已经看到了，游戏中每个国度都有国家任务。如果任务要求玩家到敌对国家去偷动力电池，这是个可能需要PK的任务。但如果有人不愿意这样做，完全可以不接这个任务，在各个NPC处接剧情任务一样可以获得乐趣。不愿意完成任务的玩家，也可以通过玩小游戏或是练习生产技能获得经验值和乐趣。甚至有人选择了‘舞娘’和‘舞者’这样的职业之后，不完成任何其他任务，就是以舞蹈技能的练习为乐，或者是向其他玩家发起挑战，进行舞蹈比赛。”


许多人都知道《巨人》里的载具很有特色，其实《巨人》中新鲜的玩法还有很多

“可以说，《巨人》一款游戏已经包含了过去《传奇》《劲舞团》《泡泡堂》等多种游戏类型的内容，这是《征途》无论如何无法相比的。”刘伟最后总结了自己的看法。


《模拟人生》？刘伟说，《巨人》真正是一款能让玩家在其中享受生活的游戏，绝不会枯燥乏味



巨人客服部分的墙上有这样的口号：打造中国最高效、最成功、最知名的客服队伍。史玉柱曾经说，他就是《征途》的一名客服，而巨人对服务的重视恐怕会让许多同行汗颜

间来束缚他们没有效果，这就需要在游戏其他方面的设计上下功夫。这个问题刚才已经进行了详细的解释，不再重复，总之就是要尽力让不花钱的玩家也能更多地体验到游戏的各种乐趣。我们认为，能留住巨大数量免费玩家的游戏，只有精品游戏——在设计上独具匠心、在运营上踏实敬业，才能做到持续的优秀。反过来讲，只有精品游戏，才能是便宜的游戏，也才能是免费的网络游戏。至于《巨人》是不是一款精品游戏，我现在说了不算，只能未来由玩家由市场来回答。”

只有足够多的免费玩家，才能支撑起整个游戏的虚拟经济系统，让付费玩家花更少的钱，享受到比从前更多的乐趣。这就是巨人的“便宜免费网游”之道。当然，正如刘伟最后着重强调的那样，要吸引住足够多的用户，产品的品质要求必不可少。

在随后对巨人网络客户服务主管陆敏的采访中，则让记者看到了游戏之外、巨人网络在内部服务管理流程优化方面的努力。仅仅100多人的客户服务中心，需要对电话、传真、游戏、论坛4个沟通渠道的各种投诉申请进行7×24小时的不间断服务，12小时倒一班（值班2天休息1天，平均每天工作8小时）。这位主管介绍说，在这样的人力情况下，依旧能保证2～4天内解决玩家常见的大部分问题。到目前为止，客户服务中心尚未遭遇其他知名网络游戏企业历史上曾经历的如“自焚”“群殴”“抗议”之类的严重问题。他认为，相对其他企业庞大的客服队伍和7天的平均解决周期，甚至多数时候搪塞玩家而不解决任何问题的行为，他们的工作堪称优秀。

游戏开发的“第四种模式”

网游发展10年以来，研发的思路已经逐渐形成3类风格：一是完全创造一个理想化的虚幻世界，所有游戏者都必须遵守其中理想化的世界观和规则，人与人的斗争不是主要的，完成游戏设计者设定的高难度任务才是游戏的核心，代表作如《无尽的任务》《魔剑》《魔兽世界》等；二



客服部门“征途网络”的标志还没有换掉，但是巨人显然不喜欢做表面文章

从《巨人》解读巨人网络的运营理念

巨人网络的《巨人》事业部产品中心总监王椿向记者独家透露了《巨人》的核心设计思路。沿着这些思路，我们不难解读巨人网络和史玉柱在市场上貌似张扬、实则务实的一些行为。

1.人数规模。运营一款网络游戏，基本的人数一定要达到一定规模。人是整个游戏的核心，只有人越多，互动才能越多，精彩也才有可能越多。因此，在游戏上市之初，一定要运用推广营销的手段，把注意力和人气拉上去。事实上，不仅仅是史玉柱，如今任何一款网络游戏在开张之初，都是这样做的。


王椿与记者有很深入的交流

2.“人”的互动。系统设计中，一定要设法让玩家之间加强互动。要主动制造机会，否则游戏很快会失去新鲜感，人气也随之下降。例如《巨人》中有个任务，就是要求玩家即时寻找一名好友，随便在身边加一个玩家就可以。这个行为虽然简单，但却是给玩家一个暗示——在游戏中不多结交朋友，多与他人互动，是没有长久乐趣的。

3.交叉社区化设计。人的行为有很多方向，一个人同时也有很多爱好。游戏社区化，不仅仅是构建一个玩家交流的平台而已，而是要尽力满足玩家对多种娱乐的兴奋点。例如有人喜欢战斗，也喜欢休闲游戏。也许未来《巨人》的战斗设计部分已经对他失去了吸引力，但休闲游戏依旧能留住他。有人说QQ这样功能指向性高度集中的通讯工具具有一个“雪崩”的特点，就是一个人离开，也许会带动一大批人出走，很多网络游戏中也是同样。但如果游戏的娱乐指向性发散一些，不是那样高度的集中，就能避免“雪崩”的出现，同时也增强了游戏的“黏性”。这种黏性的增加，不是以投入的时间和金钱为代价的，而是以乐趣满足为代价，相对来说更能为主流的道德观念所接受。

4.主动细化用户群体。不同的玩家兴趣爱好的方向点是不一样的，除了完成游戏的社区化设计，主动进行玩家群体的细分也是必不可少的工作。这也就是《巨人》为什么要在游戏中除了设置了普通的“公会”外，还增加了“军”和“团”的设置。“军团”是《巨人》作为战争类型网游所必有的特色，其实它还承担着进一步细化玩家群体的功能。“军”是次于公会的群体单位，人数规模上限为75人；而“团”是次于“军”的单位，由六七人组成。这些不同规模的团队成立后有自己的标志和称号，在群体中拥有一定的独立性和特色。这样就把玩家从规模巨大的团体中逐级细分了出来。当然，由于“军”和“团”的成员都是由领导者组织控制，每个军长或团长的风格爱好在很大程度上就决定了这个团队的兴趣走向。最终使得《巨人》中的玩家群体如人体里的细胞、组织到器官、整体一般，形成一个有机平衡的结构。

其实还有几个具体要素，是在游戏设计中一定要实现的。关于这一点，王椿并不愿意多说。但据我们侧面了解，其中很多点子都是当初史玉柱在公司内部讨论中明确提出的要素，并要求大力加强。实践证明他是对的。


许多人对《巨人》的成功表示怀疑，但主创们希望人们知道，这是一款更加照顾玩家需求的游戏


2005年，史玉柱在一次媒体见面会前夕凭窗远望。那时，他可能预见到《征途》的异军突起？


史总在《巨人》公测发布会上踌躇满志

是在理想化的同时适当引入社会现实的特点，鼓励人与人、团体与团体的竞争，代表作如《大话西游》系列、《完美世界》等；还有就是将社会的丛林化生存法则赤裸裸地引入游戏，强者为王，有钱就有势，典型代表就是《传奇》。之前，很多人将史玉柱开发的《征途》划入第三类游戏，业界和舆论诟病这种模式的声音从未断绝。

但是当《征途》在线人数一再创出新高、对不消费或低消费玩家的吸引力越来越强时，如果业界仍然将其界定为“违反游戏开发理念”“虐待普通玩家”“鼓励金钱至上”，恐怕失之于简单，也无法解释正在发生的事实。这其中牵涉到几个基本判断：

一、游戏“好”和“坏”的标准问题。正如我们所看到的，任何一种模式、一款产品都会有不同看法，简单地认为某种模式“出身正统”，而排斥其他模式的探索，事实上可能是一种封闭和扼杀创新的思维。一个产业的发展需要“百花齐放”，特别是文化娱乐产品方面，只有以更开放、更包容的心态尝试不同思路，业界才可能丰富多彩，生动活泼。

二、当业界和舆论批评某种模式和某款游戏时，千万不要忽略真正的消费者——玩家的声音。尽管任何一款游戏都充斥着玩家的“骂声”，但我们仍可找出最简单的判断标准，即玩家人数是否在持续增长。市场化的社会环境中，最高“裁判”只能是市场和消费者。如果试图忽略那些用时间和钱财直接参与体验的“大多数”，未必是一种理性和开放的心态。

三、理性地看，游戏的开发商应该是“最关心”玩家利益的群体。因此，当他们发现游戏设计不受欢迎时，及时调整和改进的动力也应该是最强的。正如人们所看到的，《征途》近两年来做了大量改进，特别在平衡消费和不消费玩家利益方面做了大量探索。这些探索的结果是，《征途》成为不消费或低消费玩家人数最多的游戏。

精彩语录：在《巨人》公测发布会上

“因为我和我的核心团队本身就是IT出身的，以前做软件，所以一直带有IT情结。现在找到了IT的突破口，网游这个行业又非常好，每年有50%以上的成长速度。我想退休之前就干这行了。做这个行业时我不经意地发现，我现在跨了两个行业，一个是IT业，后来我发现我是娱乐圈的人。”

——在被问到是否认同自己“回归”IT业时，史玉柱的回答。


史玉柱是个妙语连珠的人，他的发布会上也绝不会缺少笑声

“我们的工资是很好的，我们公司在上海徐汇区的个人调节税肯定是名列前茅的，说明我们的员工待遇非常高。在员工福利方面，可能前期没有太注意，现在我们已经在不断加强。要省，员工（待遇）也不能省。一张纸可以正反两面用，但办公就不用太豪华了。有时候太豪华了人会失去斗志。回到家里可以很豪华，到办公室就要很艰苦，这是最好的。”

——史玉柱这样看待员工待遇与个人奋斗的关系。

一群“精英”根据自己对世界的体验和认识，可以在办公室里构思一部“大作”。另外一群人先设计一个“粗坯”让玩家体验，然后不断校正、完善游戏内涵。不管哪种路径和方法，市场和玩家接受是最本质的评价尺度。实际上，《征途》更类似后一种开发模式，而《巨人》试图在总结《征途》的基础上走得更“远”，成为“玩家参与开发”成分最大的国产原创产品。

这样的开发模式，或许可以称之为“第四种模式”。

“征集美女玩家”的结局与开端

离开巨人网络时还是有一个遗憾，就是未能由史玉柱本人亲自解答记者关心的问题。相对刘伟的严谨细致，史玉柱在表达中总能给我们带来更多的惊喜，这会让一篇报道变得更精彩，所以很多同行都以“围攻”史玉柱为一大乐事。很快，在3月8日的《巨人》公测发布会上，史玉柱果然带来了这样的惊喜。“要把《巨人》打造成中国美女最多的网络游戏”，让男玩家有更多的机会在《巨人》里面找到老婆。史总喊出了这个响亮的口号。为了达到这个目的，《巨人》公测后将向“美女玩家”发送价值6000元人民币的游戏货币。女性玩家持本人身份证前往巨人网络在全国各地的办事处进行认证，一旦确认为“美女”，即可获得相应奖励。

这的确又是一个标新立异、甚至有些让人匪夷所思的举动。不过正如在采访中所了解到的那样，获取足够的注意力和人气，是史玉柱认定的免费游戏的生存基础。而且史玉柱说到做到，3月15日，巨人网络就在上海举办了第一次美女玩家见面会。这样的做法也许让人觉得匪夷所思，但毕竟广告仅仅是广告，口号也仅仅是口号，真正能让用户掏钱的，还是货真价实的产品。如果说用户在抨击某种产品不好的同时，却又为了这个产品而争相掏钱，那么只能说明有问题的，似乎并不是产品本身。



史总的推广策略又一次别出新裁

“史总看上去很固执，但他其实很通达。只要你能从理论上证明他错了，或者用事实证明他错了，他就立刻会改。毕竟他过去的经历说明，他不是完人，一定会有错误出现。重要的是要有证据。”刘伟告诉记者。

目前看来，有充分的说服力、能证明他错了的证据，对史玉柱来说还未曾出现过。

▶在线事件

DnF：腾讯的万千理想

就像当年的《QQ幻想》是在一个年末创造了腾讯的网络游戏奇迹一样，腾讯在2007年年末最惊人的手笔，就是用据说不菲的版权金签下了韩国热门网络游戏《地下城与勇士》（Dungeon and Fighter，简称DnF）。这是一款号称“国内几乎所有游戏厂商都参与争夺”的热门游戏。有人认为，腾讯将希望寄托于DnF，期望它能够复制一个真正中国式的网游奇迹。

■上海 Billy

《地下城与勇士》这个名字，近几年来常常出现在国内媒体的网络游戏期待榜上。在它的诞生地韩国，则持续呆在网络游戏人气榜的前列，和《魔兽世界》以及众多韩国国产网游争夺位置。可以说，DnF早就不是一款新游戏了。以一款网络游戏平均两年左右的生命周期计算，DnF能在“暮年”登陆中国大陆市场，可谓魅力十足。

DnF热热度不减

DnF是一款横版卷轴的动作游戏，融入了时下网络游戏中一些必要的功能，但总体上讲究格斗、过关。虽然看起来采用了卡通的人物风格，但在许多设计上，显示出了街机游戏独有的一些特征。在人们普遍的印象里，横版动作游戏要么已经属于过去的那个街机厅时代，要么因为同类网游大多采用卡通式设计，显得更贴近休闲游戏一些。事实上，许多在国内运营的横版游戏也都符合这个特点，《彩虹岛》《快乐西游》等同类游戏，都给人这种很“小型”的印象。但DnF在许多人看来有所不同，很多飘洋过海去韩服扎营的中国玩家被问起为什么会喜欢这样一款游戏时，给出的答案往往是“有KoF的感觉”“华丽的必杀技”，或是“格斗和网游社区结合得很好”。有人甚至评价它拥有“Capcom的攻击判定、SNK的连击、SEGA的游戏设定，Square的编剧、Blizzard的装备以及Nintendo的游戏娱乐精神”。这样的话多半有些言过其实，不过也说明DnF在品质上的确达到了一个整体优秀的水平，不像许多“泡菜”那样空虚、贫乏。



玩家可以用自己的QQ号申请DnF的封测账号，QQ平台显然是腾讯可以利用的先天资源

另外，DnF尽管人设上偏向卡通，但却是那种非常突出的漫画风格，而不是已经泛滥的被等同于“低龄”“女性向”的Q版游戏。那种酷酷的漫画风，想必给不少人留下了美妙的第一印象。

值得注意的是，DnF的开发商Neople本来只是个很小的开发工作室，游戏在测试之初也没有取得太大的关注度，几乎完全是凭借口碑相传在公测后打遍天下。其中很重要的一点是，DnF是一款“易于上手、难于精通”的游戏。你可以从地图开始部分的清怪中轻易得到连击的爽快感，也会在挑战Boss或与其他玩家对战时考验你的操作和反应。有时候，“人”的因素比你的装备更加重要。



DnF韩版海报，这种漫画风格很有亲和力

DnF在韩国、日本的服务器上都具有很高的人气，事实上在中国大陆地区它的粉丝也很多。虽然因为种种原因，两年来一直没有国服的代理商，但是玩家自发组织起来前往韩服体验游戏的热情，恐怕让见惯了国人涌入韩服的韩国人也始料不及。这恐怕正是DnF的中国代理权格外抢手的原因之一。


这样“复古”的画风，是否能让你想起在街机厅里奋战的青春岁月?

腾讯的DnF理想

腾讯拿下DnF代理权早在2006年末就有传闻，但直到一年后才尘埃落定，想必其中也有不少故事。但腾讯得到了DnF，确实让人看到了它在网络游戏领域的雄心壮志。腾讯的2007年第三季度财报显示，2007年游戏业务增长迅速，第三季度收入为2.3亿元，占腾讯当季总收入的20%，环比增长超过50%。腾讯近年来一直大力投入建设自己的游戏开发团队，陆续推出了《QQ幻想》《QQ三国》《QQ飞车》等产品，同时与深圳网域联合运营《QQ华夏》。但对腾讯来说，因为有QQ的强大平台优势作为依靠，这些产品所能取得的成就并不令人鼓舞。而在网络游戏业内，腾讯在一流网络运营商中缺乏具有绝对影响力的产品，这让它与盛大、九城、巨人等同行比起来总是少了些明星魅力。可以说，DnF的到来正当其时。

天时，地利，最需要的还是人和。2007年，DnF韩服曾发生了大面积封停外挂账号的事件。当时涉及的账号有1万多个，据说它们都是使用了来自中国的自动打怪外挂。如果运营商能够规避这样的风险，无疑能吸引大批韩服里的资深玩家“回归”国服。P

▶快言快语

关于"魔兽"封号的伪命题

有位知名体育记者最近提醒人们，在对一件事情进行评判时必须注意"国界性"。这个词你可以理解为，在某些是非问题上要向着自己人，胳膊肘不能往外拐。如果把这样的标准引申到《魔兽世界》近期的一些争议上，倒是可以把玩家与运营商、中国玩家与暴雪之间的情绪对抗轻易分出个曲直对错。实际上，某些玩家的脑子里也的确很有这样的"国界性"。

■北京 同同

事情还是要从九城打击利用Bug作弊者的举措说起。也许是因为最初那几天，九城觉得玩家的重视程度不够高，在宣布封停作弊者账号的严厉程度上又陡升一级，从之前的"警告"到"封号"，变成了一旦发现作弊行为，就"永久冻结"。这本来是个正常的厂商行为，就算这些措施来得有点晚，毕竟也是为了游戏环境的净化。但这样的举措一旦打击到了既得利益者，在那些"受害者"的眼里好像就变了一种味道。

封号的"负面效应"

据报道，一位《魔兽世界》的玩家近日炮轰第九城市，质问该公司，虚拟的金钱和装备算不算财产？游戏中的既定规则是否就能让运营商凌驾于玩家之上？事情的起因是：3月5日，在九城于《魔兽世界》官网刊登了"永久封停账号"的公告后，这位先生的游戏账号不幸被永久封停了。这位先生忽然发现，自己投入这个账号中的时间、金钱与感情统统化为乌有。恼怒之下，开始向媒体抱怨起游戏的运营商，并声称要用法律手段给这件事讨个说法。



战场的问题似乎总是很多。除了零荣誉的问题，还有某一方人数超过上限的问题，据说这是用宏实现的。有人说，点击宏代替进入战场的按钮，可以不算你的位置。但也有人说，这只是个显示错误，实际上你会发现满员的话，两边人数加起来还是正常的，人并没有多。只是服务器把某些玩家的阵营颠倒了，被颠倒的人的灵魂释放时会在对方阵营的复活点出现，导致无法复活……

这位玩家自称是《魔兽世界》里一个数百人公会的会长，他摆出很多理由，说明运营商封号的不合理性。其中颇能赢得同情的一条就是，他的账号内有2万多金币和其他材料，"这些都是公会的'公共财产'，不是我个人的。"而九城就这么"草率地"封了他的号，就构成了"侵犯虚拟财产"的嫌疑。文中煞有介事地提到：包括盛大在内的游戏运营厂商对游戏违规行为的普遍做法是一个分级渐进的处罚机制，先口头警告与强制离线，再犯则对账号短期停权，屡犯则删除角色，最严重的情况则是账号永久停权。这样一来，报道就完全变成了同情这位玩家的口吻。而这位玩家也进一步表示："现在公会的其他会员正在集资准备请律师，很多会员都出了份子。"他说，消协让他先用书面材料反映情况，调解不成的话就去打官司。

好了，在那些不熟悉《魔兽世界》游戏规则的人看来，被封号的玩家十足一个受害者的形象。但就是这么一位值得同情的玩家，在接受采访时却讲了一句很囧的话。他说，当官方公告出来后，他只用过一次卡拉赞Bug……

被"国界性"蒙蔽的伪命题

不瞒各位，看到这句话时我愣了半天，然后感到哭笑不得。举个最容易想到的例子：在现实世界里，某个人因触犯了法律而遭到逮捕。在戴上手铐的那一刻，他委屈地向警察说："自从法律颁布以来，我就犯了这一次事儿。"是不是有点可笑呢？可是上文提到的那位恼怒的玩家，无非就是抱着这样的一种想法：我是初犯，我还没有张三李四刷的牌子（公正徽章）多呢！其实这位玩家之所以想当然地喊冤，是因为涉及到一个最容易引起争议的话题，那就是虚拟世界是否适用现实世界的规则。你可以很容易举出大量的例子来证明虚拟世界与现实世界并不一样，但虚拟世界和现实世界一样，对其中的人和事都有一定的规则约束，都要求你遵守公平、互助等基本的道德准则。如果你违反了这些最基本的道德原则，也违背游戏运营商早已制定的游戏规则，那么遭到已经事先声明的惩罚又有什么觉得委屈的呢？

但这是一个所谓的"国界性"很容易派上用场的时刻。如果按照这个概念的解释，所有的玩家和游戏的运营商或具体的管理者（GM）都是对立的。既然我们不属于一个利益阵营，那么就处于绝对的对立面。于是，我们很诡异地看到，九城封停作弊账号的行为竟然招致了许多非议。运营商的失误被过分地放大，如封号太晚、封号不具有普遍性等，但就算是九城执法不严，是否就构成了某些人疯狂赚取牌子和荣誉的理由呢？说得难听点，正是有些人无视游戏世界规则、天天幻想着投机取巧，才造成了如今多款网络游戏里环境恶劣的局面。在单机游戏中使用FPE，无非是"宅男""宅女"们走个捷径；在网络游戏中使用变速齿轮，就是影响虚拟社会公正的行为了——你必须谨记自己的"社会责任"。

话说回来，封号涉嫌侵犯虚拟财产，其实对熟悉这款游戏的人来说并不是一个问题。每次版本更新后暴雪娱乐都会在游戏的开始提醒玩家，用户协议已经改变，请重新阅读。一旦你把滚动条拖到底部，点击"确定"，就代表你认可了协议的内容。那么你大概不会不清楚，这份文本中从来就声明"所有虚拟财产属于暴雪"。不同意你就别玩，何必出了事想起"卖乖"？九城因为封号而侵犯了虚拟财产？这不过是个彻头彻尾的伪命题，因为那些财产理论上从来就没有属于过哪位玩家。只是在那些"国界性"分明的群体里，没有人会拿不利于自己的证据来说事。P

编后：你是如何看待玩家对游戏环境的责任呢？欢迎来稿一起探讨。



CPL之死

□北京漠东

2008年3月14日，从大洋彼岸传来了一则令所有电竞爱好者都为之震惊的消息：世界电子竞技界的金字招牌之一，有着10年历史的著名赛事CPL（Cyberathlete Professional League）宣布停止运营，并取消其2008年原计划举行的所有赛事。于是，这个曾经被无数电竞玩家膜拜的圣殿轰然倒塌。CPL的没落，使原本三大国际电竞赛事（CPL、WCG、ESWC）鼎立的局面就此终结，留给人们的，只剩下充满惋惜之情的喟叹……

成也萧何 败也萧何



Angel Munoz对CPL的每个决定都影响着电子竞技的发展



成也萧何败也萧何

谈到CPL的兴衰，就不得不提到它的创始人——被称作“电子竞技教父”的Angel Munoz。1997年，Angel Munoz以一个投资银行家的身份创立了CPL，这是电子竞技史上最重要的事件之一。在这之前，处在萌芽阶段的电子竞技比赛完全是线上比赛，CPL的成立建立了一个全新的大型线下比赛概念，也为电子竞技初期发展提供了一个全新的模式：商业化。CPL利用独有的线下比赛吸引了大量选手、观众和媒介，这也让CPL在很短时间内就吸引了大量“金主”的青睐。

即便是这样，Angel Munoz在创办CPL伊始还是受到了各方质疑。包括很多玩家在内，他们认为基于游戏的比赛不可能成为职业竞技体育，但Angel Munoz用自己的行动让越来越多的人认识到这是可行的。当头脑中的这个Idea最终变成了真实世界中的事物，Angel Munoz是这样为自己的信念解释的：“我们一定要耐心，在建造一个职业电子竞技产业和组织的道路上没有捷径可走，在向未知领域探索的过程中总会出现这样那样的问题，甚至有可能失败。在过去的这些年当中，我每天都忙于处理公司事务，像会议、董事会交流、投资者关系、契约谈判、策略的计划等，我和我的职员总是会花许多时间来构思新的Ideas和新的发展方向。在CPL的成长过程中，我能看到社会、赞助商和从业者对电子竞技业的承认和信心。我始终认为，电子竞技发展的势头已经是无法抗拒。”

于是在很长一段时间内，CPL成为“经典”的代名词。在Angel Munoz的精心运营下，世界上越来越多的电竞玩家开始把CPL的冠军奖杯视为最高荣誉。但成功后的Angel Munoz接连在一些导向性变革的决策上出现了偏差：关于CS 1.6和CS:S的版本之争，CPL和ESWC的时间之争等。最终的结果是，Angel Munoz为自己的固执付出了惨重的代价——2005CPL夏季锦标赛成为该赛事创办以来最失败的一届比赛！虽然及时调整了策略，但由于他与NVIDIA和Intel两大赞助商之间关于赞助力度的分歧，导致了昔日的盟友分道扬镳。骄傲的Angel Munoz恐怕当时并没有意识到，这一次决裂成为CPL发展道路上的一个分水岭。

此后Angel Munoz再一次发挥他“银行家”特有的敏锐眼光，选择与新兴的赛事WSVG合作，重新进行资源的整合和优化配置。此举虽然在表面上来看不失为一次“各


CPL赛场上曾成就过无数传奇



在CPL与Intel的蜜月期 赛场上随处可见Intel的标示

取所需”的经典商业合作案例，Angel Munoz也一再强调CPL的主导地位，但明眼人都看得出来，这次合作对于CPL来说实为一次无奈之举——Angel Munoz已经快到了“有奶便是娘”的地步了。

果不其然，当2007年WSVG由于种种原因突然夭折后，CPL就像一个被剥了壳的鸡蛋一样，赤裸裸暴露在世人面前。极度缺乏资金的CPL在获得游戏公司Sierra救命稻草般的赞助后，已经完全变了味道。如果你关注过CPL的历史，会发现他们是以Quake起家，而CPL到达巅峰时期则是在引入CS这款团体竞技项目之后。在过去的几年里，CS就是CPL的标榜和代名词，CPL通过对CS的专业运作成为选手们追求的目标和赞助商青睐的重量级赛事，而这其中很重要的原因就是CS的广泛流行和CS本身优秀的竞技性。CPL的成功也引导了业界追捧CS的潮流并树立了典范，但当孤立无援的Angel找到了Sierra为靠山后，CPL的自主权便完全丧失，他们抛弃了赖以成名的Quake和CS，而是选择了Sierra开发的F.E.A.R.和World in Conflict两款市场普及率相当低的游戏，这无异于同自己的前途和命运赌博。即使CPL能够提供不菲的奖金，但一系列巡回赛惨淡的表现证明，没几个人真正买CPL的账，职业选手也不愿意轻易去玩这些前景很不明朗的所谓代表电竞下一代发展方向的游戏来作为自己的生存砝码。当CPL失去了人心，他们所谓的“为电子竞技注入新的血液”的一面之词就显得那么脆弱，“Play Hard, Go Pro”的口号也早已失去了当初的意义。现在的CPL，依然成为一个背靠着Sierra，以大笔奖金为诱饵的招摇过市的傀儡。

2007年CPL冬季锦标赛成为了Angel Munoz最后翻盘的筹码，但他却迟迟未能想明白到底是玩家的需求重要，还是赞助商的要求重要。在CS:S与CS 1.6的选择问题上，Angel Munoz的固执最终把他推向了绝路。当他寄希望于CS:S已经逐渐普及的北美本土时，CGS的强势和规范直接把他的幻想打得粉碎。面对寥寥无几的参赛队伍，Angel Munoz这才意识到他的错误，于是CPL在9月份宣布“重新增设CS 1.6项目”，似乎想重新树立起“亲民”的姿态——但是，已经晚了！作为赛事主办方，你有随意删改比赛项目的权利，但作为选手来说，一样有选择参加或不参加的自由。

就在这个时候，G7电竞联盟由于CPL拖欠奖金而宣布联合退出CPL的消息传来，浇灭了Angel Munoz的最后一丝幻想。没有了SK、Fnatic、MYM的CS 1.6，没有了coL、3D、Mibr的CS:S，这样的CPL还有什么看头？

“水能载舟，亦能覆舟”，这是放之四海皆准的道理，可惜Angel不是唐太宗，投资银行家的眼光也有走眼的时候。面对种种潜在的危机，Angel却落入盲目扩张和金钱的窠臼中迟迟不能自拔，他不明白失去了作为市场核心基础的玩家群体意味着什么，不明白曾经一手捧他步入辉煌的“上帝”们也能让他顷刻间堕入万劫不复的境地。

锦标赛之冬

除去上述所说的决策人失误、多元化竞争等原因外，CPL走向没落的另外一个原因就是其本身的赛制问题。随着电子竞技运动的逐步发展，世界电子竞技赛事逐步分成了两大阵营——以WCG、ESWC、CPL为代表的综合项目锦标赛和以PGL、WC3L、OSL为代表的单一比赛项目视频联赛。从目前的情形来看，锦标赛阵营中除了WCG、ESWC这两个有着雄厚资金背景的赛事尚能支撑外，其余的“非死即伤”，不复当年光景。CPL的倒下，更是让这一阵营显得危如累卵。毕竟从模式上来说，这两者最大的区别在于锦标赛强调的赛事地位和荣誉感，由于内容产出能力较弱，只能通过B2B模式来获得资金支持。视频联赛除了具有锦标赛的性质外，其最大优势就是产生海量的内容，也可以产生版权收益。虽然锦标赛也会有视频直播，但是其并非以“视频直播为核心”，因为锦标赛“大而全”的赛会组织形式就注定了难以产生足够多有吸引力的内容。从本质上来讲，NFS、FIFA、PES甚至包括CS，这些比赛项目是不会产生足够收视率的。因此，那些手握钞票的金主们自然会根据受关注度来重新判定赞助的方向。

在这样的形势下，注重于各类FPS项目而无视RTS类项目的CPL无法吸引到赞助商的青睐也就不足为奇了，在这一点上，CPL也为中国的锦标赛制比赛敲响了警钟。电竞赛事已经过了当年追求“大而全”的时代，取而代之的是进入一个以内容为主导的“少而精”时代。对于现阶段以“魔兽Ⅲ”为王的中国电子竞技现实环境，眉毛胡子一把抓不分重点的锦标赛模式，自然性价比偏低。这就是锦标赛在中国面临的招商困难，步履维艰现状的根源。以中国目前最成功的电竞赛事品牌PGL为例，该赛事自2006年以来专注于人气项目的单项比赛，投入远少于锦标赛，但传播性、影响力、内容产出量均远高于锦标赛时期。由此可见，在正确的时期选择正确的赛制，已成为一个电竞赛事能否持续发展的先决条件。

适者生存，胜者为王，这些自然界中亘古不变的真理如今也用到电竞赛事身上。CPL倒下了，它没有带走什么，却留给我们思考和探寻的空间。当这一残酷的事实发生之后，固执的Angel Munoz是否有所醒悟？我们不得而知。只有那些曾经象征着经典的诸神之战，幻化成CPL的图腾铭刻在玩家们脑海中，没有被历史的车轮湮没在浩瀚的时间长河里。



2005年成为CPL的分水岭

享受快乐，在电竞的边缘

■ 北京 闻夕

从2003年到现在，一转眼4年多的时间已经过去了。不论是作为一项正式的体育项目也好，还是把它看作是电子游戏和互联网的一个特殊产物也好，电子竞技这个概念对于中国的青少年来说已经是再熟悉不过了。

对于具体的电子竞技项目，国内电竞玩家接触和了解最多的不外乎《反恐精英》《魔兽争霸》和《星际争霸》这三大项目。频繁的国内外赛事交流、庞大的玩家群体参与、众多相关媒体关注，以至于在很多人的印象里，电子竞技指的就是CS、就是War3、就是SC……然后还有FIFA、《实况足球》《极品飞车》等几个配角，毕竟这些都是WCG、ESWC等国际大赛的正式比赛项目。

其实，除了这些所谓的主流电子竞技项目之外，在国内还有这样一批玩家，他们所专注的游戏项目特点同样符合国家体育总局给“电子竞技”所下的定义。换言之，这些游戏项目也都是电子竞技的一种，只不过由于种种原因，这些项目很少甚至没有在我们所熟悉的电竞赛事中出现过。对于这些游戏，它们也有自己的一个非官方称谓——电子竞技边缘项目，例如格斗类游戏的代表作“KOF”系列、FPS类游戏中的经典《战地》（Battle Field）系列、虚拟体育竞技类游戏中的常青树NBA Live系列等。

用拳法和技巧奏出王者的最强音



拳皇程龙

“KOF2002个人赛本来不属于中国内地选手，但是因为广州小孩的存在，所有的中国人都开始有了梦！KOF2002团体赛，又是小孩一个人的战斗！当其他人奋力只能打败对手一人时，还是小孩，只有他那过人的天赋才能使中国队在最后关头压倒韩国人，完成了不可能完成的任务……”

以上这段文字，引自TGB 2007拳皇争霸赛结束后上海著名KOF组织“拳皇盟”对参赛选手的点评。仅通过短短几十个字的描述，我们似乎就能切身感受到比赛时那紧张而又激动人心的场面：在自己的劣势项目中，凭借一己之力上演绝地翻盘，并最终赢得荣誉！而这样的情形，如果我们没有去过TGB 2007的现场，如果我们没有到与KOF相关的专业论坛去了解，也只能在Sky夺得WCG总冠军，或者wNv.gaming折桂WEG时感受得到——的确，这样的时刻真的不多。



程龙的优胜状

说到KOF，我们不得不先追溯到上世纪80年代中期，在刚刚改革开放不久的大陆地区，人们的精神生活极度匮乏，当街机作为一个舶来品登陆中国后，便迅速赢得了无数青少年的热爱，无数玩家把家中的啤酒瓶换成了投进街机中的小硬币。而当格斗类游戏史上的里程碑之作《街头霸王》出现之后，街机迷们疯狂了——这款在现在看来仍然不失经典的2D游戏使人们充分体会了一句名言：与人斗，其乐无穷！必杀技、轻重拳、防御、体力槽和时间限制，几乎为之后的所有格斗类游戏奠定了基调。“街霸”一统天下街机厅的局面直到日本SNK公司的KOF系列出现之后才宣告改变，KOF



以其更快的对抗节奏、更时尚和喧哗的角色形象、更新颖的对战模式迅速成为国内格斗游戏迷的新宠，而这一宠，就是十余年！

到了上世纪90年代后期，KOF在中国的氛围到达顶峰。当时一位香港KOF玩家沙僧所著的一部“KOF98”格斗天书，卖红了半边天！但由于当时网络还没有现在这么发达，交通也不够便利，KOF受本身游戏载体的限制，更是需要面对面的切磋，因此国内各地区的拳皇玩家也只能小范围进行切磋，很难进行大范围交流。况且，这一鼎盛时期也并没有维持多久——从1999年开始，国家对于中国街机业的严厉整顿，使这一刚要蓬勃发展的新生事物遭到当头棒喝，当时全国几乎所有的街机厅都停业整改，众多的街机迷们无处可去……此情此景，相信经历过2002年“蓝极速”网吧事件后全国网吧停业整顿的广大CS玩家会深有感触！而也正是在1999年，随着《三角洲部队》《星际争霸》和《反恐精英》等一系列可联机对战电脑单机游戏的风靡，大批“无家可归”的KOF玩家转投PC游戏阵营，只有一少部分人坚持了下来，这些人当中，就包括在2007年日本斗剧大赛KOF项目中获得亚军的国内知名KOF玩家，来自湖北省武汉市的程龙。（注：“斗剧”是著名的国际电子竞技赛事，由日本游戏杂志《月刊ARCADIA》主办，全名为“Super Battle Opera”，比赛项目主要包括一些知名的街机格斗游戏。初届“斗剧”从2002年12月开始，同时“斗剧”还提供了海外选手的名额，使得斗剧成为国际性的格斗游戏大赛。）

如今已是一名游戏策划人员的程龙，回忆起那段时光还感叹不已：“那时候的整顿对于整个KOF项目打击很大，很多人渐渐远离这款经典之作而成为网吧的常客。也就是从那时候起，KOF开始逐渐边缘化。但这么多年都是街机游戏一直陪伴我走过来的，我在里面体会到不少乐趣，也通过玩街机认识了很多朋友，所以PC游戏并没有动摇我对街机的热爱。之后随着街机厅的回暖和赛事的频繁，我就更没有理由放弃KOF了。”

而面对如今街机大环境的没落，程龙也颇有感慨。他认为在国内目前的情况下，所谓的“网吧文化”已经颇受人诟病，而“街机文化”的地位还不如“网吧文化”。再加上街机游戏由于自身限制很难像一些PC联机游戏那样通过互联网交流，因此传播速度很慢。这一点，也是KOF这项颇具竞技色彩的格斗类经典之作越来越不受人重视的主要原因。

但就像我们所看到的，KOF真正的魅力不是局限于画面这种会随着时间淘汰的因素，而是通过游戏激发了人争强好胜的本能。通过玩家刻苦训练和对技战术的钻研，不断提升自身水平，用高超的技艺来获取胜利，用胜利来证明自己——这些，不恰恰正是电子竞技的精髓所在么？

虽然目前国内还没有一个真正意义的KOF职业选手，但仍有一大批像程龙、“小孩”“大口”这样的忠实玩家在属于他们自己的天地中尽情努力着、释放着。在为数不多的赛事中，他们为中国，也为自己赢得荣耀。在这个世界里没有粉饰、没有虚伪，每场比赛过后，剩下的只有王者所奏出的最强音！

用炮火的洗礼诠释生活的激情

晴朗的天空万里无云，刺眼的阳光洒在蔚蓝的海水中一个几近荒芜的狭长形小岛上。突然，一阵密集的枪声打破了原有的宁静，紧接着硝烟四起，导弹呼啸，隆隆作响的装甲车在松软的地面上留下两条深深的辙痕。伴随着刺耳的呼啸声，一架银白色的歼击机腾空而起，在灵巧地闪躲过地面上防空火炮攻击之后一个漂亮的俯冲，打出一排点射，几名敌军应声倒地。在机头抬起的一瞬间，一发机载导弹拉出一条雪白色的尾烟，飞向了几辆装甲车的集结地，震耳欲聋的爆炸声过后，只剩下一堆熊熊燃烧的废铁……

不要以为这是某部战争大片中的情节，当然也不是哪位作家笔下的虚构场景——这是FPS类大作《战地2》（Battle Field2）中一个极为普通的对战场面。作为EA公司推出的以真实模拟战争著称的经典之作，《战地》系列从其第一代作品《战地1942》开始就吸引了众多玩家的注意。但该系列游戏一向对电脑硬件配置苛刻的要求也使得许多囊中羞涩的玩家望而却步。因此，虽然《战地》中的对战模式较之当今主流FPS类电竞项目《反恐精英》更为真实多变，更要求兵种的合理搭配和队员间的默契配合，但仍然成为不了电竞赛事中的主流项目。曾经有玩家戏言：“当EA发布《战地2》时，我终于可以流畅地玩转《战地1942》了；而当EA发布《战地2142》时，感谢上帝，《战地2》也终于不再拒绝我的PC了……”虽然这仅仅只是一句玩笑，但也从一个侧面反映出对于硬件水平的依赖使得这款游戏注定只能成为少数人的宠儿。



亚洲枪神孟阳几乎精通所有的FPS类游戏，他也是国内BF2和COD4项目上几支著名战队的负责人



今年刚刚大学毕业一年的Jack是南方某沿海城市的一名外企职员。白天，他是一位西装革履出入于各高档写字楼的白领，而到了晚上，Jack坐在自己电脑前，便换了另外一种身份——国内某知名《战地2》战队的队长兼指挥官。几乎每天晚上，他们都会在网上与国内其他几支《战地2》战队进行比赛。在约定的时间之前，Jack会提前登录QQ，进入战队内部群履行队长的义务，进行战前人员的调配和战术部署。当双方队员进入服务器，比赛开始之后，他立刻成为场上己方的指挥官，通过语音通讯工具进行临场指挥。他除了迅速搜集相关信息作出尽可能准确的预判和临场战术制定外，还要紧紧盯着自己眼前的屏幕，根据上面瞬息万变的情形作出相应的反应。

"我非常喜欢这种感觉"，Jack说，"我从小就是一个军事迷，对发生在战场上的一切都非常感兴趣。我尤其羡慕那些运筹帷幄之中，决胜千里之外的帅才，同时，我对种种武器和军用机甲装备也都非常感兴趣。虽然自己没有机会去体验真正的战争，但《战地2》这款游戏以其超真实的模拟度和操控感，以及精美的画面质量和宏大的战争场面，在很大程度上弥补了我的缺憾！"

虽然同为FPS类游戏，同样具备电子竞技的特征，但《战地》系列相较曾经红遍神州大地的《反恐精英》来说，不论从赛事数量还是玩家基数上，都无法与之抗衡。面对这种现状，Jack表现得很坦然："其实得不得到认可并不重要，我们也很少去考虑《战地》到底算不算是电子竞技项目——只要能从游戏中得到快乐，认识更多志同道合的朋友，让生活多一些激情，这就足够了！"

2007年的下半年，一大批经典的FPS类游戏相继登场：《孤岛危机》《使命召唤4》《虚幻竞技场3》《战争机器》……而这些大作有两个共同的特点——都可以当作电子竞技项目进行比赛，而同时也都是"硬件杀手"。虽然国内诸如浩方这样的电竞平台开始尝试举办像《使命召唤4》这样的单项比赛，但鉴于《战地》系列的命运，这些游戏在短期内能成为主流电子竞技项目的可能性很小。但就像Jack所说的那样，只要我们从这些游戏中得到了快乐，只要能给我们枯燥的生活带来多一些色彩，还要再奢求什么呢？

用键盘来圆自己一个总冠军的梦



在西安科技大学微电子技术2005级的众多学子中，有一位貌不惊人却又与众不同的男孩，同学们都叫他"冠军"——这就是2007年在澳门举行的第二届亚洲室内运动会某项目的金牌得主，雷晨。

从一名普通的高校学生到一名亚洲运动会的冠军，成就雷晨平步青云之路的并不是田径、球类等传统的体育项目，而是首次被列入亚洲室内运动会正式比赛项目的三大电子竞技单项之一的NBA Live 07。

EA Sports无疑是制作运动类游戏的行业领头羊，不论是其旗下的FIFA系列还是NFL系列，以及我们今天提到的NBA Live系列，都以全面真实的球员数据、逼真细腻的画面和易于上手的操控性而成为同类作品中的佼佼者。FIFA系列早已成为众多国内外电竞赛事的指定比赛项目，而一奶同胞的NBA Live系列则没有那么风光。NBA Live之前的几代作品素质让玩家颇为不满，得分手段过于简单，玩家需要刻苦训练来掌握的技巧太少，让这系列的游戏更偏向于消遣娱乐，很难作为电子竞技比赛项目。

"我是从NBA Live 2001开始玩的，但那时候画面和游戏性上都不是很好，我没玩多久就厌烦了。"雷晨如是说，"一直到NBA Live 2003，才做得有点比赛的味道了，我也是从那时候正儿八经开始玩的。因为我是一个篮球迷，感觉光看比赛没意思，能自己操控着这些球星去打比赛才有意思，于是我就成了一名NBA系列的忠实玩家！争强好胜的心态使我投入了大量精力去进行训练。我特别喜欢赢球的那种感觉，特别是当你用一支弱队战胜了一支明星队的时候，或者当你在最后一秒绝杀对手的时候，那种滋味简直妙不可言！"

早在电子竞技运动开展的前几年，由于玩家数量不多，NBA Live系列并没有引起太多关注，甚至在国家体育总局主办的CEG比赛中也没有它的身影。这样的局面一直到2006年才有所改善——在GOC全国电子竞技大赛中首次将NBA Live 06项目纳入到正式比赛项目中来，而也恰恰是这一次，使雷晨拿到了自己"NBA生涯中"首个全国总冠军，并得到了10 000元的奖金。这一次参赛经历，不单单让雷晨对自己的水平有了更多信心，也使得他的父母对于他的这项爱好有了新的认识——"在那之前，他们非常反对我玩，但看到我拿了奖金，他们也就慢慢想开了——毕竟这个社会还是现实的！"雷晨总结说。

紧接着，CEG也将NBA Live系列纳入到比赛项目中，特别是第二届亚洲室内运动会将其列为正式比赛项目后，这款大作才在国内迎来了一个小小的春天。但即便是这样的境况，雷晨也并不满意："我的目标是做中国首个NBA Live系列游戏的职业选手。据我了解，中国这个项目上的水平在世界上应该排在前列的位置，如果再多一些世界级赛事将其列为正式比赛项目，我还能为中国夺得更多的冠军！"



雷晨在比赛中



雷晨在亚室会颁奖典礼上

结语："电子竞技"这个概念是上世纪末本世纪初提出的，经过将近10年的混沌状态，越来越多的人开始明白，竞技是"无限"的，只要能将人与人的对抗体现在游戏中，那就会实现电子竞技倡导的积极健康的理念。我们所说的主流或者非主流竞技游戏其实只是一个名称上的区分，真正决定结果的还是"人"，而今天的电子竞技也需要更多的非主流竞技游戏加入。P

冲突——拒绝行动

CONFLICT DENIED OPS

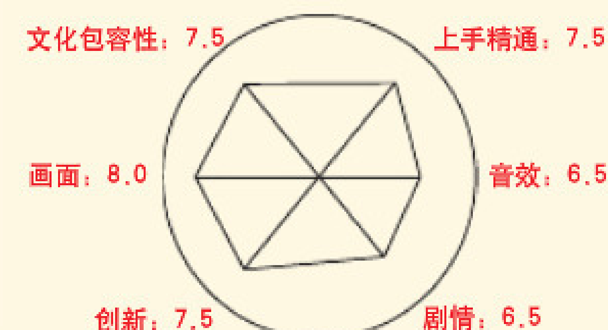
■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

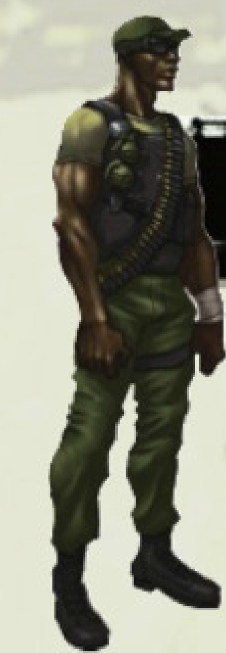
为什么要玩这款游戏

虽然是一款动作射击游戏，但是有Graves和Lang两名主角，可以让玩家同时感受两种不同的玩法——两主角的外形、性格、速度和武器都有很大差异，在战斗中各具优势。游戏强调的就是两人的战术协作，发挥每人的特长来摆脱危险的局面，力克强敌。这种战术上的配合很像以前曾玩过的小组战术协作游戏，如《彩虹六号》系列、《全方位战士——十锤》。与这些游戏不同的是，两位主角的个人能力差异很大，比如解除和放置炸弹、摧毁直升机、入侵计算机、驾驶坦克或气垫船等，都需要特定的人来操作。两人的武器也是特定的，Graves善用狙击步枪、霰弹枪，以远程狙杀为主；而Lang善用轻机枪、榴弹枪和火箭筒，强项是房间的突破和清扫。因此，这部游戏的战术不仅仅是调整站位和行动路线这么简单，而是有很多种的策略变化。游戏共有10个关卡，场景庞大恢宏，像油桶、桌椅、车辆等道具都能产生互动，战斗场面劲爆十足。随着游戏的进程，两位主角的武器还会逐步升级，更快、更准、更强。敌人方面的战斗单元也会有所增强，甚至要面对发射凌厉炮火的坦克、盘旋高空的战斗机，这不仅需要勇气，还需要过人的智慧和判断。



制作	Pivotal Games
发行	Eidos Interactive
类型	第一人称射击
语种	英文





剧情大意

某独裁政府正在想方设法获取核武器，美国政府虽然忧虑，但并不想付诸军事行动。于是，美国国家秘密行动处（National Clandestine Service）下属的中情局特别活动科（Special Activities Division）承担了秘密调查行动，派出特工Graves——经验丰富的特种老兵，和Lang——卤莽的新手，横穿三个大陆，与势力强大且心狠手辣的军火商进行周旋，粉碎独裁政府获取核武器的图谋。这是一次没有后援的行动，当Grave和Lang踏上征途的时候，他们与中情局就没有了任何关系……

第一关 塞西利亚修道院
Santa Cecilia Monastery

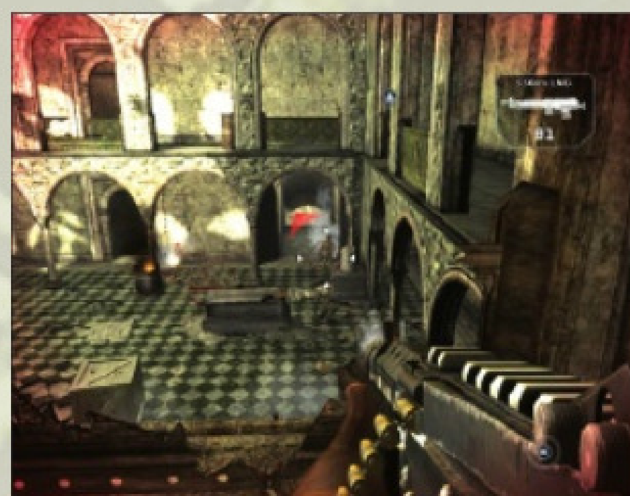
潜入修道院： 两人开始位于委内瑞拉安第斯山脉的修道院附近一个山洞里。出山洞到墙后藏身，空中的直升机坠落将前面炸得乱七八糟，有敌人的身影在晃动，派Graves狙击前面的气罐或油桶将敌人清光。爬上石台进入破坏的圆穹塔楼，开门进入修道院内部。

窃取机密数据： 走廊末端是2层大厅，先派队友到大厅躲到柱后，自己跑到围栏附近清理敌人。清完上下两层，到2层对面的房间，有3名敌人，杀完派Lang用电脑下载数据。

摧毁数据库： 返回大厅，这里有敌人增援，注意右侧的通道会冲出敌人，出去后左转墙



让Lang从电脑里下载数据



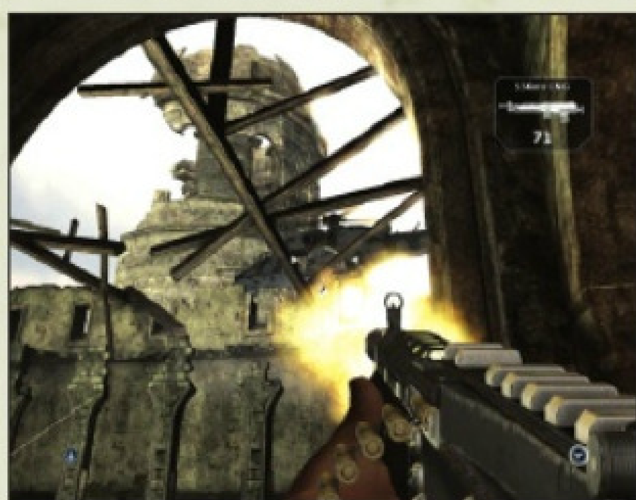
清理大厅各层的敌兵

操作键位

移动：W/S/A/D	切换角色：Tab
发布指令：T/鼠右	射击：鼠左
填弹：R	补给/切换武器：Ctrl
投掷手榴弹：G	主武器：A
手枪：D	火力压制：F
瞄准模式：Shift/鼠轮	

后埋伏，清完敌人下到一层，在墙角找到打开的双扇门，缓步台有补给箱，拿弹药前先清掉前面的敌兵。往前面酒窖扔颗手榴弹进去，敌人也会扔雷管回敬，等炸完再闪进去。搜索完找楼梯上去，杀哨兵，在方形房间找到服务器，派Graves过去放C4，迅速撤离等爆炸结束。

撤离：换上夜视镜（V），沿右边的通道前行，在另一座酒窖杀2名敌人，由对面的通道穿出去，上楼梯返回大厅1层。摘掉夜视镜，此时空中有敌人的直升机封锁，对面的出口关闭。派Graves在一层墙后驻守，Lang跑到2层朝直升机开火，杀死里面的枪手和驾驶员，直升机坠毁并炸开大门，射杀大门涌出的敌兵。进门沿通道有岔路，左边通圆形大厅，右边通往庭院，选右边。到庭院各守一个方向，一个打正前方，一个打左侧，然后穿过庭院进左边的门，沿通道到末端爬梯子，跳落到修道院外面。派Graves跑到坡上控制坦克，上演火爆的一幕，炮轰出现的敌兵，再将拱门下的阻碍炸开。沿山坡上去遇到接应的直升机，跟着它走，清除沿途的据点、炮塔和坦克，最后绕到修道院的另一侧，将能炸的都炸了。爬出坦克沿山坡顺时针跑，配合直升机清掉零散的敌兵，由左侧的盘山道下去，任务完成!

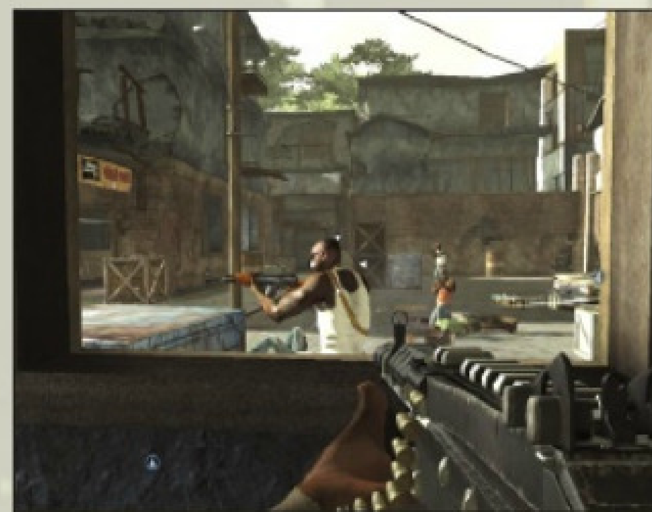

射杀直升机上面的枪手

装备升级：瞄准镜和火箭筒。

第二关 卢旺达小镇
Metuwe Township Rwanda

前往撤离点：在开始的小屋会受到敌人炮火的轰击，跟随部队撤离小屋，配合他们和敌人展开巷战，远处建筑上的敌人用Graves的狙击步枪射杀。穿过小巷末端屋子到后院，发现运输机被敌人的猛烈火力击落了。

前往运输机的坠落点：由后院往左侧小巷攻去，爬平台穿过废屋到街道，部队与敌人僵持不下，Lang由旁边的屋子绕到敌人的侧面，将3名掩体后的家伙射杀，再切换到Graves，用狙击步枪射杀远处屋子和平台的枪手，然后跳出窗户，在Lang的火力掩护下清掉街道拐角屋子上的敌兵。进屋补给，穿屋到街道，敌人距离较近且火力威猛，以Lang的机枪扫射为主。由街道末端右转进胡同，清理院落穿屋出去是广场，清理周遭楼里的枪手解救被困的工兵。


由屋子里抄到匪徒的侧面偷袭

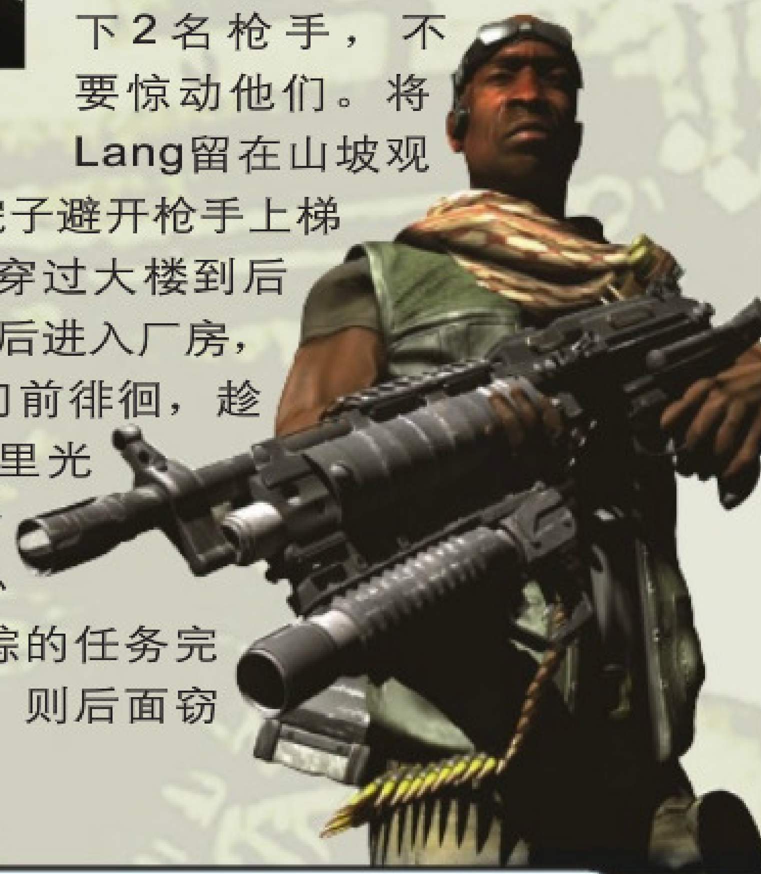
援助工兵：由广场进入仓库控制坦克，出去是开阔地带，正中的废墟是坠毁的运输机。小兵随便打，重点轰毁陆续出现的2辆敌军坦克，然后敌方会出现火箭兵，跳下坦克清除。据守中央的直升机，派Graves爬到顶部精准射击，此时我方的装甲车开过来打扫战场，任务完成!

装备升级：霰弹枪和榴弹枪。

第三关 刚果钻石矿
ATAK Diamond Mine


跟踪Atongwe的过程不能杀人或触发警报

跟踪Atongwe：来到刚果边境的钻石工厂外的山坡上，不久Atongwe现身，跟踪他的过程不能杀人或引响警报。让他进楼，院里只剩下2名枪手，不要惊动他们。将Lang留在山坡观察枪手位置，Graves潜到院子避开枪手上梯子，随后Lang也跟过来。穿过大楼到后院，Atongwe在此稍作逗留后进入厂房，院子只有一名枪手在电子门前徘徊，趁他不注意溜进厂房。车间里光线较暗，进去不会马上被枪手发现，等Atongwe步入办公室，并走到电脑前，跟踪的任务完成。如果跟踪时触动警报，则后面窃



评说 两个人的龙套
■贵州 大傻瓜

第一次接触《冲突》系列是在2005年，当时被《冲突——全球风暴》彻底迷住了，简单的界面、勉强过得去的图像品质很容易让人忽略它，但大量可选武器和致人上瘾的CS风格游戏模式却能吸引玩家不断重复每张地图的战斗。而这一次的《冲突——拒绝行动》在很大程度上继承了这个优点，然而游戏引擎仍属于二流水准，游戏画面怎么看都谈不上惊艳，好在真正投入进去后还真能让人在相当长一段时间内无法释手。感谢这世界还有中央情报局这么个东西，文学作品里能端着机关枪满大街乱扫的主角大多出自那里，正如本作中的两位英雄Graves和Lang，这两位出场的主角基本上是本作最大的亮点，因为他们总是同时上阵杀敌，玩家可随时切换操作其中任一人，另一人则由AI接管控制，这种有趣的循环主角设定在魔幻类游戏中较为常见，但在现代战争题材的动作射击游戏中就很新鲜。两位主人公的职业专长也为这一设定锦上添花，Graves是狙击手，Lang是机枪手，两人的火力特点有远有近，根据不同场景可以配合出各种花样。因为有了职业分工，本作中的武器没有往常FPS里那样琳琅满目，两位主角始终用的是狙击枪和机枪，通过对这两种武器加装各类升级部件实现武器性能的变化提高。战场中随处可见的油桶使战斗充满了惊心动魄的爆炸，这些东西的爆炸威力大得惊人，两位主人公如果靠油桶太近就有可能瞬间变烤猪。实战中的AI仍然存在一些问题，例如乘坐载具时AI只会操控车载机枪而不会驾驶车辆，有时队友近在眼前也可能见死不救，或者压根不看敌情，冒着枪林弹雨也冲上来抢救，刚站起来又被扫趴下，接着又救又倒，最后陷入无聊的死循环。此外这样一款画面勉强算及格的FPS游戏竟然需要6GB多的硬盘空间，这就是说它的个头跟《使命召唤4》和《孤岛危机》差不多，只可惜内在的东西却比人家低了不止一个档次。当然如果FPS玩家们并不特别在乎画面质量的话，也可以尝试一下这款作品，它还是可以带来不少动作射击的快乐。

取数据的任务也会失败。

窃取数据：这时可以大开杀戒了，清除车间两层的枪手，进入办公室干掉Atongwe，Lang从电脑下载资料，拿到Atongwe与Ramirez将军联系的证据。

销毁监控影像资料：为了避免在这里留下蛛丝马迹，要将留下的影像资料删除。此时有敌人突入，两人配合清理办公室和车间的敌兵，下到一层到对面转角的门进入餐厅，射杀3名敌人。穿过走廊是员工小卖店，有6名敌人，此处大厅有3条通道，左侧的楼梯通往浴室，途中能拿到补给箱。中间通往办公区，途中要注意窗外的武装吉普车，爆油桶炸掉或直接射杀机枪手。右边直接通往车间底层。无论走哪条路都通往车间，车间的空间较开阔，容易受到敌人偷袭，要注意掩蔽身形。建议两人由不同的门进入据守，重点先清上层的枪手，同时小心有敌人从头顶的窗户出现，其次是下层的敌人。清完车间跑到车间底层，注意角落的房间，派Graves过去放C4炸开防弹玻璃，Lang进屋用机枪将所有的监视器射爆。


将监控室里所有的监视器射爆

前往采矿场：开电子门到走廊，这里有两条通道通往户外，左边爬梯子到上层平台，右边通道通往底层，建议走左边，危险性较小。来到平台，派一人到左侧屋子里清除库房里的机枪手，控制机枪引爆院子里的油桶。另一人埋伏在平台铁板后清除院落里的枪手，重点是远处掩体后的机枪手。打扫完院落，跑到对面屋子拿补给，再到院子角落的沟渠处放C4炸开通道。来到山谷望到接应的运输机，不过四周山坡上出现大量敌兵，运输机暂时撤离。两人躲到附近的铁皮屋里防守，擅用Graves的步枪狙杀远处山坡的敌人，同时运用Lang的榴弹炮和机枪迅速清扫近处的枪手，对小屋威胁较大的是敌人围绕山坡小路奔驰的武装吉普，务必用榴弹炸毁它，否则它的火力会将铁皮屋拆掉。轰毁两辆吉普车后压力骤减，扫完小兵就能看到空中的运输机降临了，恐怖的激战终于告一段落。

装备升级：狙击步枪消音器和200发弹药盒。

第四关 俄罗斯捕鲸站
Sveta-Ostrov Whaling Station

调查捕鲸站：两人乘运输机登陆到小岛上，左侧海滩有敌人，清除后来到废屋附近，里外有4名敌人，清除后到屋里拿补给。


在攻夺码头的时候会有直升机增援

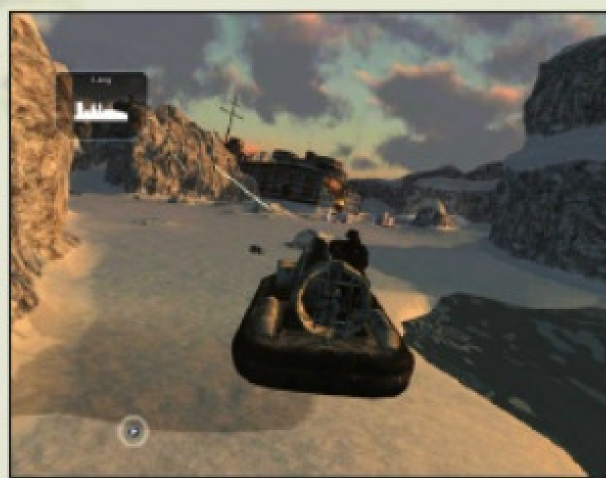
寻找受困的特种兵：往前爬山坡看到前面的港口，这里有重兵驻守，先用Graves狙杀几名哨兵，如引响警报也没关系，直升机会支援扫射，但杀伤力有限，派Graves驻守在山坡上，Lang下去清扫，然后前往修船厂。修船厂有两条通路，平台2层的门和底层的走廊分别通往修船车间的两层，建议让Lang走下面，Graves到上面，逐间木屋清敌。通过修船车间2层平台来到户外，看到后院里有敌影移动，耐心清除，受伤就退回走廊恢复。确定安全后跳落地面，上阶梯进走廊，前面是一间大仓库，光线较暗，换上夜视镜，清除敌人后跳到底层，进一间屋子拿补给。回仓库爬梯子到平台，进门下楼梯到户外。要寻找的战友Yelkin就在对面的一间石头废屋里，敌人在附近包围着，由背后偷袭敌人，再从一侧跑进石屋与战友汇合。

保护Yelkin前往撤退点：首先要抵挡住敌人的几波进攻，出现武装吉普车和直升机的时候，派Lang用火箭筒优先解决，然后派一人在石屋里坚守并保护Yelkin，另一个出屋清理死角，屋子里有油桶或气罐，不妨都引爆，偶尔会听到里面的惨叫。当所有敌人清除后，会出现“LZ Secured”的提示，这时运输机会出现，护送Yelkin登机撤离。

装备升级：闪光弹。

第五关 潜艇工厂
Kyrkalov Submarine Facility

抢夺气垫船：本关要前往潜艇厂阻止秘密的铀交易，战斗难度升级。两人从运输机上下来，躲在土堆后清除雪地里的士兵，由远及近，同时重点打巡逻艇上的敌人，抄到木屋附近解决哨兵，进木屋拿补给，然后两人乘上气垫船朝山谷内部行进。Graves负责机枪扫射，Lang负责驾驶，行进中随时切换。


驾驶气垫船清理外围山谷里的敌兵

潜入潜艇工厂：外围山谷可用气垫船来扫荡，地上的小兵用船冲辗，但小心别碰到油桶，顶部的小兵用机枪解决。冲到城堡外的谷口下船，会有大批士兵从城堡里冲出来，派Lang解决他们，Graves由左边绕到水泥掩体后面，狙杀城堡和附近碉堡窗口出现的枪手，重点清除一名有红外线瞄准镜的狙击手，清理完毕进城堡。


解除安全系统

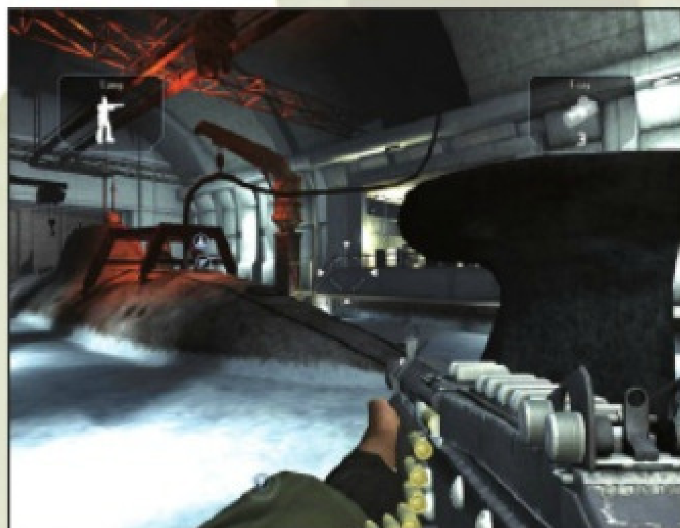
放置跟踪器（1）：进城堡后先逐个房间清理敌兵，量很少，但容易被偷袭，在1层的车库里拿补给。站在2层的后窗清掉后院的敌兵，以及对面楼里的枪手。清理完毕到院子里，调查右侧的房间发现铁门被锁住了，此时要立即撤后，附近的油桶有可能会爆炸。

解除安全系统：进第二重城堡的入口有多个，分别通往上下两层房间，建筑如同曲折的迷宫，到处散布着敌兵，因此先不必到潜艇组装车间应战，而是小心的逐个房间清理敌人，以免后面的交火腹背受敌，遭遇预料不到的伤害。清完这边两层的敌人，到大厅杀对面的枪手。组装车间共分3层平台，清完车间里的敌兵后，下至底层绕到潜艇部件的对面上楼梯，绕至后面的维修车间，这里有很

多油桶可用来清敌。然后冲到对面闪烁红灯的平台，进入满是仪表的房间，派Lang上前解除安全系统。

炸掉潜艇：回到维修车间，派Graves跑到潜艇上放置定时炸弹。

放置跟踪器（2）：接下来要按原路返回到庭院，在经过组装车间的时候敌人会重新布防，这时要将两名队员分别放置到安全地带，逐步瓦解敌军防御，等确定安全再穿行到对面。回到院落进入原本紧闭的铁门，拿补给，下楼梯到修理厂展开激战，先扔手榴弹进去轰一下。注意头顶的栏杆后会有援兵，稍后还会有几名从对面的门跑出来，可爬到上层房间用机枪清一下。清完修理厂后进入矿井坑道，有岔路分别通往仓库的两端，可派两人分头行动，Lang走左侧，Graves到右边。仓库里的敌人成群，重点击爆油桶来引起连锁爆炸，可将敌兵清掉多半，然后小心打扫战场，在两堆货箱上分别安置跟踪器。


在这里的潜艇上放置遥控炸弹

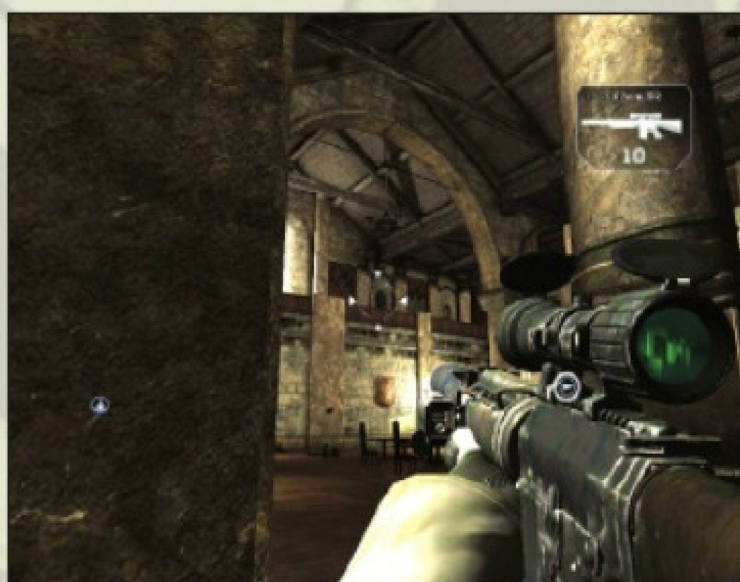
前往撤离点：按原路返回到山谷，途中会遭遇零散的敌兵，清除后再行进。离开山谷来到海滩，发现运输机被一架战斗机驱逐，给Lang换上火箭筒躲在土丘后，等候战斗机的出现，在它飞近并开始扫射的时候，果断而准确地发出火箭将它炸毁，不久运输机顺利降落，山谷里的潜艇工厂在轰隆的爆炸声中化为废墟。

装备升级：燃烧弹。

第六关 西伯利亚科累马城堡
Kolyma Castle Siberia



潜入城堡：开始两人在城堡外的山谷里，绿树成荫，芳草萋萋。沿坡道下去，看到4名哨兵在篝火边，练枪法和唱歌，躲在树丛里用狙击步枪逐一射杀。一侧山坡的路直通城堡前，但会被把守的敌兵发现，一侧还有机枪封锁，因此不要走那边，在篝火附近找坑道进入矿井。矿井里光线暗淡，换上夜视镜，爬出矿井看到1名机枪手正站在那里打瞌睡，由背后解决他，操纵重机枪将城堡门口的4名士兵射杀，不要让他们拉响警报。清扫干净跑到城堡门前，由一侧通道进屋拿补给。而后爬竖梯到上层，出去到外城的院落，躲到平台上观察内城围墙，左侧机枪处有名士兵拿着望远镜，用狙击步枪射杀。在大门口和院落里各有一名巡逻兵，戴上夜视镜较易发现他们，同样清除。跳落地面，跑到围墙左角进入排水渠。爬竖梯到卫生间，听到口哨声，等里面的家伙出来解决掉。


由沟渠潜入城堡内部大厅

调查城堡：进走廊有两道门，左边的门直接通往内院，右边的门穿过走廊到达内院的楼梯侧，建议进右边的门。内院里有3名哨兵，1个呆坐不动，2个分别在院子和楼梯上巡逻，派Graves上楼梯暗杀巡逻兵，跑到顶部进门。穿过走廊前往大厅，里面有7个士兵，从两端的门口逐一射杀，清完大厅上楼梯，进右侧的走廊下楼梯到阳台，此时射杀对面窗户里的枪手，再居高临下清掉内院里的剩余敌兵。穿过走廊进入洞穴区域，这里是实验基地，在里面找到Pessich博士。

保护Pessich博士：此时要保护博士安全，使下载数据的工作顺利进行。两人跑到两侧的铁箱和树后防守，清理由3个方向突入的敌兵。为了增加清敌效率，建议Lang用榴弹枪来轰杀，而后再换回机枪。


在一处山洞里找到研制核弹的Pessich博士

破坏核弹：两人共同行动，由左侧的地道出去，清除坡道上的2名敌兵，然后Graves进入上层，Lang进入下层，一起剿杀洞穴里的士兵，这里敌人的火力较猛，还有机枪手，用榴弹轰击。将洞穴里的所有敌兵清除后，核弹被解除。

保护Pessich博士前往撤离点：两人护着博士穿山



杂谈
可以满街扫射的单位

游戏中Graves和Lang的工作单位——美国中央情报局（Central Intelligence Agency，中文简称中情局，英文简称CIA）最早是在美国独立战争时期，乔治·华盛顿总统为对付冲突而主张成立的，当时名叫“美国情报组织战略服务局”。第二次世界大战后，该组织被撤销。然而杜鲁门总统不久就发现自己陷入了来自政府各部门情报报告的“文山”之中，于是决定成立国家情报及行动机构，即中央情报组，以协调、核对这些情报报告。1947年，中央情报局取代了中央情报组，正式成为美国总统执行办公室的一个独立机构，总部设在弗吉尼亚州的兰利，在华盛顿地区有许多办公室和2万名雇员，每年预算为80亿美元。

中情局现已成为美国从事情报分析、秘密人员情报搜集和隐蔽行动的重要机构。由国家安全委员会直接领导，还担任总统和国会的高级情报顾问。局长需由总统任命，参议院批准，是美国各情报机构的协调人，负责改进美国情报委员会的工作，保证总统在作出决策时能充分掌握第一手情况。该局主要由4个组成部分，分别是：管理处、行动处、情报处、科技处。管理处下设通讯、后勤、安全、财务、医疗服务、人事、训练与教育、数据处理科；行动处下设反情报、国外情报、隐蔽行动、中央掩护科，此外还有评价、计划和设计科；情报处下设管理与分析、武器控制情报、搜集需求与评价科，此外还有5个地区办公室和5个职能办公室，外加一个独立的中心；科技处于1962年成立，当时称之为研究处。2003年科技处为庆祝建处40周年，在其华盛顿总部建成一座新的博物馆，里面展出了数十件由他们研制并投入使用的“特殊装备”。

中情局的主要职能是：以公开或秘密的方式和技术手段搜集外国的军事、政治、经济、文化与科技情报；协调其他国内情报机构的活动，并将情报报告到美国政府的相关部门；为总统分析和估价情报。中情局的情报技术人员多具有较高学历，或是某些领域的专家。该机构的组织、人员、经费和活动严格保密，即使国会也不能过问。其许多工作地点和各种活动也几乎完全隐蔽，谢绝外人参观访问，这一点与隶属于美国司法部的联邦调查局（FBI）有很大的不同。与FBI的另一个重大区别是，根据美国1947年出台的《安全条例》，中情局没有国内任务，在美国国内也没有逮捕人的权力。而在美国国外，如本文标题所示，它因此而成为许多影视作品及游戏作品的热门题材，本游戏便是一个很典型的例子。

洞，戴上夜视镜清敌，不久抵达一座高塔中，先小心清理头顶各层埋伏的枪手，随后会有绳索垂下来，将敌兵在滑落的途中击毙。圆塔中杀机密布，必须仔细观察敌人的身影，逐一解决逐步前进，杀完十几名枪手摸到塔顶。

摧毁两门防空炮：推门到户外，发现左侧不远处的防空炮，附近还有敌人守卫，先派Graves跑到门外狙杀塔楼里的狙击手和机枪手，其次是躲在各处的小兵，然后将第一门防空炮炸掉，这时Pessich博士会跑到对面的塔楼里藏身。接着往右边摸过去，清敌后炸第二门防空炮，往回走的时候动作要迅速，因为会有敌兵冲向塔楼杀博士，要在他们冲到塔楼前杀光，轰油桶是不错的方法。进入塔楼，从窗口清除出现的枪手，然后Lang用火箭筒轰毁空中的直升机。我方接应的运输机出现，不过得先打扫一下战场，确定所有敌人清除后，运输机才会降落，护送博士登机撤离。


炸掉两处防空炮塔

装备升级：磁性地雷。

第七关 大西洋化学品油轮
Chemical Tanker Atlantic Ocean

解除炸弹：美国政府受到恐怖分子的威胁，恐怖分子控制了一艘装满化学制品的油轮，劫持了船长并扬言要引爆储藏罐。由起始点进入船舱，上楼梯来到上层甲板，附近有4名敌人，有2名敌人正在交谈，等他们分散时用狙击步枪暗杀，再清理余下的2名。越过有停机坪的甲板，进入前方的船舱，穿出去有2名巡逻兵，同样等他们散开由近及远解决。此处甲板两侧均有通道前往后面甲板，是人质被困的地方，可先过去解救他们，只是敌人需要全部暗杀，否则触发警报会使核弹倒计时，后面的难度增大，因此安全起见还是不救为好。进小屋，里面的楼梯通往核弹所在房间和油轮引擎室。下楼梯清理车间里的敌兵，左右两侧下方都有，清光后由左侧爬梯子下去，在末端的房间找到核弹，射杀两名守卫，上前将炸弹解除。


先清除两名守卫，再上前解除炸弹

解除油轮引擎：警报响起，几名敌兵冲了进来，消灭后爬梯子前往引擎室，清除敌人后将两端的引擎全部关闭。此时有大批枪手冲进来，找个掩体逐一清理。

攻夺舰桥：由引擎室底部的门（不断有敌人跑进来的）杀到甲板，前方是回字形的通道，在这里会触发巷战，注意高处的枪手要优先解决，油桶在狭小的空间有很强的杀伤力。尽管通道的地形高低错落，枪手密布，队员随时都可能处于交叉的火力网中，但可通过右侧的房间到达通道的每处转角，逐步瓦解敌人的防御。不过这里的敌人游动性很大，清完一批还会有敌人补充出现，不能掉以轻心。穿过通道右侧连串的房间，上楼梯前往舰桥，走廊里火力威猛，发榴弹炸一番，然后挨个房间搜索，一个昏暗小屋里有补给箱。上楼梯清理2层。舰桥在3层，里面的匪徒非常强悍，先扔各种手榴弹招呼，然后进去清理。确定除掉所有敌人后，任务完成!

武器升级：机枪射弹加速。

第八关 塞伦锯木场
Salem Union Sawmill

占领院落：一开始乘直升机来到锯木场的储存库院落，院子里共有5名敌人，Lang和Graves可自由行走，身上装备有无声手枪，不能随意掏枪，被发现会遭到守卫的围攻。在这里要尽量暗杀，巡逻的士兵尾随到僻静处解决，避免引起骚动。

取回装备：杀完5名敌人，两人分别跑到直升机附近的箱子拿装备。

夺取核弹：启动开关打开铁门，前面是条盘升的坡道，半途被铁门阻住，左走边的迂回山道，依次解决巡逻的游勇。到山腰看到下面河谷里有间木屋，狙杀里外2名敌兵。跑到木屋附近埋伏，利用河谷里的树桩小心行进，敌人在这里密集埋伏。解决几名后，跑到右侧的木屋为据点，居高临下清除前方河谷中的敌兵，有十多名。敌人的直升机出现，躲到屋里或用火箭筒炸掉。确定安全后返回河谷，朝前方的铁皮屋摸进，敌人会涌出一群重新布置，重点狙杀2名机枪手。赶到铁皮屋附近，沿坡道上行，在黄色吊车的右边找门进入铁皮屋，清除敌兵进到里间，解救被押的人质Paul Foley。穿过后院来到后面的木屋，这里是木材加工车间，到院子里有大量的车辆机械，小心角落的平台上有机枪手，从侧面狙杀。由铁皮屋进木材仓库，这里离目标很近了，清除2层和地面的枪手，爬梯子跳落地面，分别进入两侧房间拿装有核弹的皮箱。


等匪徒走到僻静处用无声手枪解决

前往撤离点：按原路撤退，沿途有敌人重新布置，在回到河谷附近会遇到Paul Foley，他会和两人一起战斗，协助清理河谷中的散兵游勇。穿过河谷上山坡，道路被一辆武装吉普车封锁，用榴弹炮轰毁它。撤回最初的院落，清除所有敌兵，将空中盘旋直升机的枪手也打下来，任务完成!

装备升级：连发霰弹枪。

第九关 委内瑞拉石油精炼厂
Petro-Naviera Refinery Venezuele

启动发动机：首先要将精炼厂内的电源接通，这样才能穿越后面的电子安全门。由起始房间后面的灰色走廊转出去，监控室里有个枪手，消灭后到有龙门吊的车间，躲到围栏的铁板后清除敌兵。然后下楼梯进灰砖房间，清除4名枪手，到墙边按下开关，发电机启动。

增援特种部队：一起行动的特种部队被匪徒阻击，要

迅速赶到他们那里增援。由动力车间折回，小心有3名敌兵，其中2名从墙角的两层通道里冲出来，躲到铁箱后逐一清除。墙角的两层走廊都通往同一地点，不过下层油桶密集，并有狙击手瞄着较危险，若从下层进攻，要动作迅速冲进门，否则铁门会关闭，将两名战友隔开，发生意外救护较难，进去后及时将油桶清理，以免殃及自身。若走上层走廊，监控室里有2名枪手，清完爬竖梯来到户外平台，先射击下面的油桶触发连锁爆炸，将伏兵清掉一半。清完敌兵后跑到街道末端拐进红砖走廊，里面是光线幽暗的厂房，换夜视镜将里面的3名枪手清掉，爬上破乱不堪的平台，由墙角的墙洞爬进去，翻过几道墙到走廊与特种部队成员汇合。

关闭输油管道的阀门：恐怖分子打算破坏输油管道来炸毁精炼厂，要寻找泵房来停止石油输送。接下来的战斗有两名特种部队的士兵协助，附近有5名敌兵，3名会从对面的走廊冲出来，优先解决，然后换夜视镜射杀下层的2名。这里的两层通道通往同一车间，可从两层分别突破，在满是管路的车间一角的房间里有补给箱。来到户外爬竖梯上天桥，沿天桥和平台转过去看到直升机在前面开路，不过要小心前方的重机枪手，清除后还要注意有几名枪手从对面的楼里冲出来，消灭后跳落地面，跑上对面的平台进楼。进入一间库房，里面枪手环伺，Lang定点防守，Graves狙杀众多机枪手，稍后会有敌人增援。清完敌兵爬上有重机枪的平台，里屋是间控制室，窗外燃起熊熊烈火，有名匪徒正绝望地哭嚎，稍瞬便声息全无。走廊发现电子门不能启动，返回控制室启动消防系统，用干粉将火焰灭掉，这时电子门可以打开了。穿出房间开第2道电子门，来到堆放着集装箱且管路林立的庭院，在这里与敌军展开近战，清完敌兵进入墙角的电子门，在走廊与另2名特种部队士兵汇合。往前是泵房，扫完敌兵将4只油罐的阀门关掉。


在此处用开关启动发电机


躲在集装箱后清除停机坪附近的敌兵

占领停机坪：上楼梯进走廊离开泵房，穿过一间厂房来到户外，前方是圆形的停机坪，附近有汽车和很多油桶，两人躲在集装箱后面，先将汽车炸掉，Lang在左边清理阶梯上跑出的敌兵，Graves在右端杀狙击手和机枪手，然后小心摸出去打扫战场，任务完成。

装备升级：机枪托把。

第十关 军事指挥部
Military Command Base

摧毁通讯中心：本关的任务是前往委内瑞拉一处军事基地，活捉Ramirez将军。关卡开始在一座大厅的坦克后面，先用榴弹将天桥上的2名枪手炸掉，迅速清理掩体后的敌兵，然后两人分别守住两侧的门口，会陆续有敌人冲出来。确定没有敌人出来后，上楼梯清天桥和走廊里的敌兵，走廊的末端通往庭院，一架运输机仓皇逃离。这里的战斗要小心谨慎，将各处碉堡的枪手清除后，还会有敌人由左侧建筑的通道蜂涌而出，及时爆油桶炸死他们。而后由庭院左侧进入建筑物，两侧通道通往同一楼梯口，2名队员可夹击清理。楼梯的战斗是难点，共有4条楼梯，每人各守两条，外侧的有水泥墙保护，而内侧的是开放的，会受到坦克的炮轰，因此建议由外侧楼梯道攻下去，用火箭筒将坦克轰毁。险情解除后，由楼梯左侧的走廊穿出去，院落左侧的碉堡便是通讯中心，引爆右边的油桶杀掉2名枪手，随后清掉由碉堡冲出的3名敌兵，这时我方直升机出现，投炸弹将通讯中心摧毁。


透过直升机的残骸间隙将坦克轰毁

与特种部队汇合：在将通讯中心炸掉后，迅速朝庭院另一端跑过去，会由门里冲出3名敌兵，狂扫射杀。进入地下通道，穿过大厅的时候15分钟倒计时开始，前方是一条有敌人伏击的通道，此时要万分小心，在清掉远处掩体后的枪手时，会有4名枪手从旁边猛冲出来，容易措手不及。前面是靶场，下楼梯穿过走廊，不远处听到密集的枪声，解决屋里的敌兵后和特种部队的士兵汇合。

销毁化学武器：Ramirez将军打算用化学武器来摧毁军事基地，让自己的部队与特种部队同归于尽，要迅速找到并销毁化学武器才行。来到户外，在空中火力的支援下消灭山坡建筑的敌人，进入建筑沿通道一路下行，在特种兵的配合下沿着一条宽阔的大厅杀开去。

来到有化学气体储罐的车间，这里的敌人建议用燃烧弹或闪光弹清理，六七名敌人会冲向正中的控制台，打开阀门释放毒气，动作慢的话会很快被毒气致死。制服车间里的敌人后，由2层平台的门进入大厅，迅速清掉3名敌人，下阶梯到底层，到左侧屋里解除化学武器，埋伏2名枪手。

逮捕Ramirez将军：返回门口不要进大厅，发现空中悬吊3根绳索，随后有大量敌兵滑落，尽量在途中射杀，落下的引油桶轰掉，此间注意不要让伙伴跑出去。等增援的敌人全部落地，守在门口小心清理。而后由大厅2层的门出去，这里是一片地形起伏的空地，派Graves狙杀外面的机枪手，消减敌人的一定兵力后，沿逆时针方向利用掩体朝对面移动，在右侧的屋子里有补给箱。解除战场所有枪手后，跑到补给箱的小屋待命，入口左侧的铁门会开启，从里面开出一辆敌人的坦克，以及大群敌兵。在小屋门口清理敌兵，然后Lang扛起火箭筒，由折断直升机中间的缝隙偷袭坦克，轰它几弹便可摧毁。敌人清理完毕后，翻越水泥墙到达墙角的铁门前，Graves放炸药轰开它，进屋将所有枪手消灭，到墙角将Ramirez将军逮捕，任务完成！



为什么要玩这款游戏

作为硕果仅存的“强手”题材桌面游戏之一，《富甲天下》系列一直都是极具特色的作品。尽管大多数时候，人们的目光会更多集中在《大富翁》系列上，但《富甲天下》凭借其独特的三国背景而拥有一大批稳定且忠实的拥趸。而且与《大富翁》系列相比，《富甲天下》很少受到批评。

“强手”游戏的乐趣主要在于经营和竞争，在这个基础规则上，各种类“大富翁”游戏终究难免千篇一律，而《富甲天下》却真正做到了推陈出新。《富甲天下》利用中国家喻户晓的三国故事和三国人物丰富游戏的背景，这比凭空杜撰的情节要高明百倍，许多玩家就是冲着“三国”二字来玩《富甲天下》的。《富甲天下》绝不是空有三国的外表，它还将战斗元素完美地引入到游戏当中，使“大富翁”类的桌面经营游戏变得更加有趣，也更加贴近故事背景。另外，《富甲天下》一贯的搞笑风格是这个游戏系列的标志性特色，当年一句“大将赵云感染口蹄疫”传为佳话。

《富甲天下5》除了秉承了一贯的风格，还力图开辟新的思路。例如增加了资源点和相关的资源系统，新增了丰富的宠物系统，以及一些战斗规则的改变等。不能说这些创新全部都是成功的，但足以让人忍不住尝试一番。事实上，《富甲天下5》大概是争议最多的一代，玩家对很多新增内容表示了不同意见。比如，从目前反应来看，大家普遍认为宠物系统是成功的，而资源系统是鸡肋，但实际上并不能片面看待这个问题。《富甲天下5》中的资源系统丰富了游戏中等价物的种类，还直接关系着某些过关模式；宠物系统无疑是成功的，但其中也不乏一些太过强大失衡的设计。归根结底，所有这些新设计的游戏内容都是值得尝试的，当你亲身体验了《富甲天下5》之后，心中自然有自己的结论。无论如何，这都是一个特色鲜明的类大富翁游戏，你找不到第二个。所以《富甲天下5》还是值得一玩的。



富甲天下5 升官发财全攻略

■北京 Griffin & King

精品	8.3
制作	光谱信息
发行	光谱博硕
类型	益智
语种	中文

文化包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：8.0　剧情：7.5



游戏基础规则和大地图下的要点

《富甲天下5》有剧情模式、自由模式和网络模式3种游戏方式。在4代基础上，《富甲天下5》的剧情模式得到了加强，有些关卡需要玩家选择某一位主公，不同主公拥有不同特技，各有所长，同时，选择不同主公还关系着游戏角色解锁。在自由模式中，玩家可以选择不同的地图和解锁的角色，解锁的方法就是把剧情模式通关一遍。当然，那些需要选择特定主公的关卡只有都选择一遍后才能将人物完全解锁。因此，完美主义玩家可以把那些多角色关卡的前一关最后一天存档，以方便选择多个角色。剧情模式的过关条件通常是特定的，比如占领某些资源点或声望达到一定数值等；而自由模式的胜利条件则是战胜所有对手或完成一处景观。了解自己的胜利条件后，就可以义无反顾地投入到游戏中了。

正式进入游戏后首先看到的是大地图，这里将是你最主要的战场，整个游戏的大部分内容都在这里完成。和4代一样，《富甲天下5》秉承一贯的明亮卡通风格。在大地图正下方有4个齿轮状的按钮，最左边带有扳手标志的是游戏的系统选项，它旁边的灯泡标志按钮是当前关卡任务菜单，也就是查看胜利条



件的地方。在下来那个带有放大镜标志的按钮是游戏的情报选项，这是个非常重要的功能选项，它会贯穿你整个游戏过程。最右边那个较大的齿轮是骰子按钮，游戏会随机掷出角色将要行进的步数。

下面，我们单独来说明一下那个情报选项。点击放大镜标志的齿轮按钮后，你会进入游戏的情报调查界面，在这里，你可以查询到当前所有允许玩家了解的情报和数据。在这个界面的右上角，是按照主公、武将、城池、资源和地图进行分类的情报查询按钮，顾名思义，你可以在里面了解所有情况，并可通过切换界面左上的主公按钮进行对比。城池、资源和地图情报选项里可以了解所有相关数据和位置，武将情报则除了相关信息外还能为具体武将分配武器装备。主公界面是了解本方角色和对手基本情况的地方，里面记录了主公、宠物、卡片、资源、装备、景观等一系列最基础的游戏信息。



熟悉并掌握情报查询界面是这个游戏必不可少的操作，当然，那些最常用的信息在大地图下的操作栏里也有所体现。在屏幕右下方，我们能看到当前主公（及宠物）和他随行的武将。本代中，主公最多可以随行率领7名武将，也就是说算上主公本人，最多以8人组在大地图上闯荡。要知道，一个主公麾下的武将往往远不止这个数字，还有很多武将驻守在各座城池、资源点，或在聚闲庄里待命。武将是主公最宝贵的资源，他们比金钱、矿产、城池都来得重要。他们各自属性不同，也拥有独特的特技，这使得他们活跃在各种不同的战场和场合里，善待、善用武将，是赢得胜利的最大关键（关于武将属性、特点和作用，在后面章节有详细讲述）。在主公、武将左侧是当前持有的卡片，可以通过蓝、红、黄、绿4个按钮对主地图、将战、野战和攻城战卡片进行类别切换查看。其中只有大地图卡片是能够在大地图上使用的，其具体效果我们在后面文章详细说明。



主公情报一目了然



全景地图

当玩家投下骰子，到下次掷骰子就算一天，也就是一回合。每15天系统会对各个角色进行一次评定的总结，称为半月评，这个总结是根据游戏中角色当前的综合实力作出判断的。《富甲天下5》和所有类大富翁游戏一样，遵从占地-建筑-收费的基本概念。在大地图上，我们可以看到沿路有一些城池和资源点，玩家的角色走到空的城池或资源点时就可以占领这里。当别的角色走到你占领的城池和资源点时，就要缴纳一定数量的过路费，同理，当你走到别人的地盘时也要如此。如果不想交钱也可以，那就要使用武力了。你可以根据情况选择将战、野战或攻城战，如果取胜就不必缴纳过路费（攻城战取胜就会占领该城池），如果战败则会缴纳双倍的过路费。当角色身上的金钱不够缴纳过路费时，则会有随行武将落跑，如果随行武将跑光，也就输掉了这盘游戏。这就是《富甲天下5》最基本的游戏概念。

占领城池的好处很多，它可以为你提供税收、兵源，同时还是削弱对手的根据地。无论是通过走到无主城池还是攻城战夺取，占领一座城池都需要指派太守和守将并调配兵力。选择智力高的武将当太守可以使城内人口较快增加，选择武力高的武将当太守则会提高征兵的速度，有些武将带有加固城防、增加人口等特技，天生就是守城的料，特别要善加利用。此外还要调整城池的税收和征兵比例，根据笔者经验，前期可根据自己的喜好调节，而到了后期则完全可以把征兵调成80%，因为到了后期已经不用靠收税来支撑开支了，这样，每次到自己城池都可以适当取出一些兵，以迅速积累主公的兵力。人口的增长会使城池规模扩大，但与4代不同的是，5代中无论城池规模如何，在大地图上都只占据一格的位置，也就是说，大城池并不会增加走进去的几率。和前一代一样，城池可以修建各种建筑，这是《富甲天下》最有趣的特色系统之一。一座城池最多可以修建3个建筑，允许修建的数量和最初的城池规模有关，但这个数量是固定的，也就是说，一个只能加盖一座建筑的城池，不管后来发展成什么规模，始终都是只能加盖一座建筑而已。城内建筑主要继承了4代中的经典类型，同时也新增了一些影响资源收益和角色属性的建筑，以及影响宠物类的建筑，那些威力强大的高级建筑只有用彩票去换。很多建筑具有自己的影响范围，建造时可以看到其辐射的区域。于是，在一些经典地图上，有的建筑可以起到事半功倍的效果，比如在太原中央放困兽斗，几乎满屏无法用宠物。在后面的章节，我们将具体谈到城池建筑的相关信息。


选择合适的太守十分重要



随时牢记自己的任务

资源点是《富甲天下

5》新加入的元素，在形式上，你可以把它简单理解为简化的城池。大地图上，在每座城池旁边一般都有“XXX村”（比如“沮阳北村”），这些村落就是资源点。在占领模


资源点上无法加盖建筑



几家欢喜几家愁

式上，资源点和城池很类似，你也要派驻太守、武将，分拨驻守的兵力。不同的是，资源点每日会积累一定数量的某种资源，你下次进入该点后可以提取，这些资源主要用于在城市中建造建筑物时使用以及占领和升级“景观”。当敌对角色走到资源点时，也和走到城池一样需要缴纳过路费，不同的是如果选择了战斗，不管是何种战斗，只要取得胜利，就可以占领该资源点。换句话说，资源点是来得容易，去得更快，这也是资源点受到玩家非议的主要原因。笔者个人经验是，占领资源点后，派遣一个无足轻重的武将镇守，调拨极少兵力驻扎，接下来就是祈祷对手不要走到那里。如果祈祷失效，对手发起进攻时，没有必要抵抗，让守将逃走便是，免得他命丧当场。这样做的原因是，你几乎不可能有足够的人手和兵力保住一个轻易就会丢失的资源点，你的目的就是在对手到达之前，赚取尽可能多的资源。

在大地图上除了城池和资源点外还有许许多多的场所和建筑，他们的功能在后面的章节会有详细表述。游戏角色游走在大地图上，总会走到某座城池、资源点或场所中，即使停留在什么也没有的半路，系统仍旧会触发随机事件。《富甲天下》中的随机事件已经成为这个系列游戏的标志性特色之一了，不光是它幽默诙谐的表达方式吸引玩家，随机事件的发生还会直接影响到游戏的进程，很多建筑、功能都和随机事件息息相关，每次触发的结果都有可能扭转战局。

大地图是体现玩家角色主动性的最好舞台，在这里可以通过鼠标双击来查看地图上的城池、场所，如果目力不及，还可以通过方向键来移动视角。当然，仅仅查看是不够的，更多动作要通过卡片来实现。前面讲过，卡片分为4类，其中的主地图卡片就是专门在大地图情况下允许使用的。比较前作，《富甲天下5》的卡片系统得到很大加强，可以说卡片的使用决定了整个战局。不过，卡片强大的作用受到武将体力的限制。卡片使用需要武将达到一定的智力，并且使


人在江湖，福祸在天

用时会消耗一定的体力。《富甲天下5》中，武将初始体力都很低，高智力的武将在3级的时候也只有70不到的体力，一些强效卡片要消耗40的体力，普通些的至少也要20，所以，军师的体力成为卡片使用最大的限制。基于这个道理，从经验上讲，智力型武将的体力比智力更重要，虽然智力数值决定了杀伤性等与数值相关的卡片的威力，但能够多使用一次卡片显然更加重要。

大地图下能够使用的主地图卡片可以说是功能最繁杂的卡片类别，相对于其他3类在战斗中使用的卡片，主地图卡片更具战略意义，并且可以在更广的范围内选用武将释放。主地图卡片主要作用是利己（如丰民计、滥军计、长生术、兽医术等）、损人（如瘟神、黑轮盘、迷魂阵、雷神破等）和两种功能都有的损人利己型。使用主地图卡片要在本回合掷骰子之前，只要随行武将条件允许，你可以在一回合中多次使用主地图卡片。

大地图上能够进行的操作主要就是以上介绍的部分，不过大地图上的内容远不止如此，这里是玩家角色冒险的世界，每一步都可能触发新的故事。关于大地图上其他众多的要素，我们留在后面的章节讲解。



主地图卡片

卡片名称	对象	说明
长生术	我宠物	增加宠物的寿命
疾走符	我主公	让主公多行动一次
逍遥游	我主公	让主公自由移动到想去的地方
浩天威	我主公	使我主公声望提升
霸王路	我主公	在敌方城池或资源不需缴过路费
王者风	敌资源	强占敌人一座资源
止步草	我主公	让主公原地停留一次
滥军术	我城池资源	增加我方城池或资源的士兵数
丰民计	我城池	增加我方城池的人口
慈母爱	我身边单一武将	恢复一名武将的体力
圣母颂	我身边全部武将	让我方队伍的所有人体力都稍微恢复
聚宝盆	我主公	让我方所持的资源稍微增加
封影针	敌主公	让敌方主公休息数回合
乖脚杖	敌主公	使敌人原地停留一回合
恶昭彰	敌主公	使敌方主公的声望下降
瘟神咒	敌城池	减少敌方城内的人口
阎王簿	敌城池资源	减少敌方城池或资源的士兵
雷神破	敌城池	拆除敌方城内的建筑物
风神灭	敌城池	降低敌方城门的耐久度
散金咒	敌主公	偷取敌方的银两
妙夺装	敌主公	可以偷取敌队伍的一项装备
妙夺卡	敌主公	偷得敌人的卡片一张
妙夺图	敌主公	偷得敌人的建筑图一张
妙夺粮	敌主公	偷取敌人的资源
拦路虎	敌主公	强迫敌人交过路费
均富策	全主公	全场主公的银两平均分配
均军策	全主公	全场主公的士兵平均分配
均粮策	全主公	全场主公的资源平均分配
迷魂阵	敌主公	将敌方下回合移动到指定的地方
金刚倒	敌景观	使敌人的景观建物下降一层
叛离蛊	敌城池资源	使敌城池或资源点的士兵倒戈加入我方
退兵旗	我城池	攻城战时使敌人自动退兵
护神甲	我主公	祈求神明赐予装备一件
观音露	我主公	乞求观音赏赐卡片
转移石	敌主公	发送假情报使敌将前往聚闲庄
红莲光	敌主公	暗杀敌方武将，使其体力下降
雷神怒	敌身边全部将领	派出卧底下药，让敌方武将全部中毒
兽医卡	我宠物	大幅回复宠物体力
金轮盘	我主公	让我方可以使用步数较多的轮盘
黑轮盘	敌主公	让敌方3回合内只能使用一步轮盘

城池建筑

名称	说明
粮仓	本城人口成长数额外增加50%
粮库	小范围内所有城池，人口成长数额外增加100%
征兵站	本城士兵成长率增加20%
征兵所	小范围内所有城池士兵成长率增加40%
市场	小范围内所有城池税收增加30%
市街	大范围内所有城池税收增加50%
土碉堡	本城城池耐久度增加100点
石碉堡	小范围内我方城池耐久度增加200点
雪莲	停留或驻军此处每回合武将体力回复额外增加20点
紫灵芝	停留或驻军此处每回合武将体力回复额外增加30点
私掠站	本城过路费增加50%
私掠所	小范围内我方城池过路费增加30%
献帝像	建此像声望增加20点，每次走到增加10点
箭塔	停留此处，所有武将体力下降20点
箭楼	停留小范围内，所有武将体力下降30点
万骨冢	停留小范围内10%士兵逃亡
狐狸精	停留此处，士兵逃亡入城
明珠房	停留小范围内，禁止使用任何卡片
明珠殿	停留大范围内，禁止使用任何卡片
食图虫	停留此处，随机毁损一张建筑图
食卡虫	停留此处，随机遗失一张卡片
捆妖绳	小范围内都只能使用一步轮盘
禁斗牌	禁止将战
卡神屋	停留此处可获得卡片
锻冶屋	停留此处可获得武器
收费处	经过此处都必须先交10%的过路费
收费所	经过此处都必须先交20%的过路费
免战牌	战争失败，需缴三倍过路费
铜雀台	停留小范围内，若遇一般事件必是好事
凤凰台	停留大范围内，若遇一般事件必是好事
招魂幡	停留小范围内，若遇一般事件必是坏事
恶鬼幡	停留大范围内，若遇一般事件必是坏事
牧场	小范围内可完全恢复宠物的体力
五福阵	大范围内的我方资源产量稍微提升
聚宝盆	大范围内的我方资源产量大幅提升
三衰穴	大范围内的敌方资源产量稍微下降
七败穴	大范围内的敌方资源产量大幅下降
吸星阵	可吸收大范围内的10%资源
八爪石	可吸收大范围内的20%资源
傻瓜像	小范围内敌军的智力皆降低
东施像	小范围内敌军的武力皆降低
饲料包	小范围内宠物每回合皆会发动特技
困兽笼	大范围内宠物无法使用技能
贡品台	停留此处必缴纳10%的资源
贡品楼	停留此处必缴纳20%的资源





鲁班工匠屋







武将技能

武将技能	地点	说明
躲箭	主地图	不惧任何等级的箭塔攻击
福将	主地图	跟在主公身边时，可增加主公幸运度
威望	主地图	战争胜利时主公的声望提升加倍
冥想	主地图	体力回复速度加倍
勤学	主地图	经验值成长速度较快
保存	主地图	使用卡片后有一定几率可使这张卡片不被消耗掉
聪颖	全部	节省使用卡片时体力的消耗
补墙	城池	派驻在城里时，可使城门耐久度恢复加快
强盗	城池资源	派驻在城里时，可使过路费增加
富民	城池	派驻在城里时，可使人口成长速度增加
经营	城池	派驻在城里时，可使城池税收增加
贿赂	城池资源	派驻在城时，遇敌挑战选择闭门时，损失兵减半
开采	资源	交付开采时，开采的资源增加
筑墙	城战	守城时，开战时会使城门耐久度提升至最大值
行军	城战	攻城时，将军所带领的部队前进速度提升
修墙	城战	守城时，会保护城门，使其耐久度下降缓慢
破城	城战	攻城时，对于城门耐久度的损害增高
远矢	城战	攻城时，可以较远距离攻击守方
坚甲	城战	攻城时，受到敌方部队的伤害减少
疗兵	城战	攻城时损失的士兵，结束战斗后可以恢复部分伤兵
加成	将战	将战时的职守能力提升
命硬	将战	将战时绝对不会阵亡
气壮	将战	将战时体力上限和体力现值均获得暂时提升
闪躲	将战	将战时，闪躲成功几率增加
斗狠	将战	将战时会战到体力消耗殆尽为止，而且不会阵亡
绝斩	将战	将战担任将军时容易发动出较强的武斗技
剑气	将战	将战时身上装备的防御力加倍
暴怒	将战	将战时怒气值增加较快
弓仕	野战	水战参战时可得到高比率的弓兵
游击	野战	林战参战时可得到高比率的步兵
骑士	野战	陆战参战时可得到高比率的骑兵
杀敌	野战	野战时将军的威力加倍
恩赐	所有战争	担任军师时可在战斗时自行产生数张卡片





大地图上的特殊场所

《富甲天下5》的大地图上，除了城池和资源点，还有其他多种场所，当玩家走到这些场所时就会触发相关的情节，这是整个游戏的重要组成部分。在大地图上，你只要双击这些场所，就会显示出它们的名字，下面我们就介绍一下游戏中一些重要场所的功能和作用。

行宫：这里是朝廷在当地的最高行政住址所在，每位主公经过行宫的时候都会根据当前的总体实力得到相应数量的饷银。主公不需走到行宫，只要经过就会得到饷银，如果正好走到行宫，还会触发一些随机事件。

钱庄：继承了前几代的功能，走到这里时，如果主公身上的银两有富裕，可以存一些在这里赚取利息。需要注意的是，主公平时缴纳过路费是从身上携带的银两里扣出，如果身上的钱不够支付，即使钱庄里存有大量钱财，还是会因无法缴纳过路费而使武将落跑。

聚闲庄：这里是主公招纳和储存人才的场所，因为每个主公只能随身携带7名武将，所以，除了随行人员和驻守各地的之外，其他武将都在聚闲庄的养生堂中待命。当主公走到聚闲庄时，可以进入养生堂查看和调遣武将。在养生堂旁边的会试堂是招聘新武将的地方，每次走到聚闲庄只能招聘一位新武将。会试堂里标注着应聘的武将属性和价格，点击你中意的武将后还可以通过4种不同的话术来杀价，如果选择对口，武将会降价出售，如果话不投机，价格会不降反升。笔者个人经验是对女将使用“温柔攻势”比较灵，但杀价幅度较小；使用“大骂嫌贵”可以大幅度杀价，不过成功率很低。


聚闲庄里讨价还价大有学问

募兵处：这里是直接征兵的地方，每次走到这里，可以让募兵处提出的属性较高的武将进行招募，支付一定银两后队伍就归你啦。

私塾：走到这里，玩家可以为最多4名武将训练，以提高智力和野战能力，左侧显示的课程教授的能力不同，对武将提升的程度是一个范围数值，当然，范围越高价格也越贵。

武道馆：这个场所的作用和私塾基本相仿，不同的是这里训练提高的是武将的武力和体力值。

卡片屋：这里是所有主公都喜欢光顾的地方，在这里可以购买各种卡片，需要注意的是每类卡片最多只能持有8张。对于那些不需要的卡片也可以在这里卖掉。

工匠屋：这里出售各种工程图纸，用来建造城内建筑，不过最厉害的一些建筑，如箭塔等，这里是不出售的，只能通过彩票兑换。

资材屋：这里是出售各种资源的地方，资源可以用来修建建筑和景观等。

神兵铺：这里出售各种武器装备，每种装备都有相应的装备需求，包括级别需求和属性需求。在这一代中，武器装备的作用十分巨大。

宠物店：这里可以治疗和出售各种宠物，需要注意的是，主公携带的宠物只能有一只，买了新的就会顶替掉旧的。



赛马场



财神赌场

医馆：走到医馆你可以花钱治疗体力不足的武将，甚至可以复活阵亡的武将，不过每次只允许一个。

彩票屋：这是一个集兑换稀有道具和进行小游戏于一身的场所。主公进入后就会看到这里出售一些道具、资源，甚至还有宠物、士兵和银两，其中有些建筑图纸和宠物是在其他地方不可能搞到的稀有货，比如箭塔、凤凰等。兑换这些稀有货需要彩票，获取彩票的方式就是进入下面的小游戏中赢取。

《富甲天下5》共设有3种小游戏——押大小、草船借箭和赛马。“押大小”规则很简单，就是猜骰子数比某个数字大还是小，每猜中一次就会累计赚取彩票，但如果输一次，本场赚取的全部彩票就归零了，所以建议见好就收。“草船借箭”就是控制小船去接天上掉下来的箭和其他物品，船有承重上限，屏幕下方有显示，超过上限游戏就自动结束。接到石头会增加2的重量，接到救生圈则会增加承重上限，芭蕉扇能够增加移动速度，炸弹会使船在一段时间内定住，火箭接多了草人会被烧掉。“赛马”游戏中，锤子打的那匹马会变慢，针筒扎的那匹马则会变快。



资源和景观

资源系统和景观建筑是《富甲天下5》的重要特色之一，也是受到争议较多的部分。资源系统就是在游戏中除了钱和彩票之外，又增加了金、木、石、棉、皮5种用来兑换的资源，其主要作用就是修建城内建筑和占领、升级景观。在前面我们介绍了资源点的占领方法和一些个人经验。总体来说，派强大队伍驻守资源点是不现实的，但资源在游戏过程中又有一定的重要性，所以笔者建议采用打了就跑的战术原则。占领资源点是获取资源的最直接方式，此外还可以从资材屋中购买或用卡片巧取豪夺一些，有时随机事件也会增加你的资源。如果只是用来盖城内建筑，简单获取一些资源基本就够用了，如果是用来占领并升级景观，你会感到资源奇缺。

景观是《富甲天下5》设计的一种新的游戏规则，在某些地图中，大地图上会出现一种景观建筑（例如孔府、白马寺等），当角色走到这个景观处时，可花费相应的资源占领它。此后，每次只要路过该景观（无须走到）就能花费资源将该景观升级。每个景观有各自的级别，当景观级别升满时，其拥有者就直接获得本关的胜利了。占领和升级景观所需要的资源非常多，如果你选择了这种获胜道路，获取资源将是你主要的工作。糟糕的是，你的对手会想尽方法拆除景观，使之降级。事实上，如果是玩家之间的对战，除非实力相差悬殊，否则想把景观升满级是很难的，因为没有人会放任对手去进行这种能够直接取得胜利的工作，这也是景观系统受到非议的主要原因。不过，在与电脑对战时，占领和升级景观的方式还是很有价值的，毕竟计算机对手要傻一些。尤其是剧情模式下的后面几关，比起使对方主公因破产而失败的情况，景观升级相对还容易些。



资材屋



战斗部分一直是富甲天下系列深受欢迎的重要原因之一，在本代游戏中战斗部分有了很大的变化。游戏进行时，主公如果不小心走到敌方的城池或资源点，这时会出现“过路选单”，选单上有城池的基本资料及主公需缴纳的过路费金额，主公也可以点选城内武将的人物图来查阅相关资料。而右下方会出现“将战”“野战”“攻城”（资源点无此选项）“缴钱”4个选项让主公选择。当然除非玩家选择乖乖地“缴钱”，否则战争就要开始喽。

虽然缴交过路费多少会有些不舍，不过比起因为战力不足，勉强去应战而付出双倍的过路费，有时缴过路费反而还比较划算。


将战室中要注意职守的选择


吕布的大招还是很可怕的

1.将战

本代将战最大的变化是武将以三对三的方式来决胜负，单挑攻守双方最多可以选择4位武将战斗（3名武将及1名军师）。还有在将战时，宠物也会跟随在身边，利用自己的技能协助战斗，武将是不能攻击宠物的，而宠物本身也不受玩家所控制。在安排上场武将时，本代的一大变化就是增加了“职守”的概念，每个职守集满气后会有不同的特殊能力（见左表）。

职守名称	集满气的特殊能力
将军	释放出必杀技
医者	恢复全队一定的体力
铁卫	全员防御力提升
参谋	降低敌人武将怒气值
兽王	让宠物恢复部分体力
武师	全队员攻击力提升
天师	全员集气值提升

不过在开战前电脑会从7项职守随机选出3个职守，而非由玩家任选。所以在选择武将登场单挑时不仅要注意武力值的高低，还要注意智力，玩家可以视职守所需的能力或是战略需求安排武将担任。比如有“绝斩”技能（将战担任将军时容易发动出较强的武斗技）的将军就比较适合将军的职守。在这些职守中医者和铁卫是非常重要的两项，功效奇大，如关羽、赵云一类的智勇双全型将军非常适合担当。而军师在将战中虽然无法上场战斗，却是影响胜负的关键因素。军师可在将战过程中使用智谋卡片，卡片的使用方式只要用鼠标在卡片栏位中点选合适的卡片即可，使用卡片虽然没有次数上的限制，但会消耗军师的体力，卡片消耗的体力值根据卡片威力的大小不同差距很大，一般的文官可以使用2个左右的卡片技能，所以说像诸葛亮一类具有“聪颖”技能（节省使用卡片时体力的消耗）的武将确实是三国时代不可多得的人才了。将战胜利的一方，主公声望上升，并且参战的武将可获得一定的经验值，以往将战的胜利无法占领城池，但本代如果是走到敌方资源点时选择将战并获得胜利时，一样可抢下资源点，而敌方资源点的武将会自动逃回到聚闲庄中。在战斗过程中，将军的体力降至0而死亡时，虽说只要找到医馆并吸一口还魂香就可让战死沙场的武将起死回生，但是谁能随身带满了“逍遥游”（让主公自由移动到想去的地方）可以随时往医馆里面跑?而且要是被别的玩家抢先，只需3000元，多好的将领都要跟人家走了。而本代将战的战死率极高，所以有“复活”“重生”（武将死亡时，可使之复活）这样的宠物带在身边，也就相当于给每个武将增加了“命硬”（将战时绝对不会阵亡）的技能，对于将战非常有意义。



卡片名称	对象	说明
天威斩	我单	武将暴击几率加倍数回合
恶灵爪	敌全	降低敌方全员武将体力
安魂曲	敌全	敌将全员的怒气值全消
忘能术	敌单	敌将全员的怒气值全消
岩甲术	我单	增加单一武将防御力
妙手术	我单	恢复我方一人的全部体力
神医术	我全	恢复我方全体人员的部分体力
金刚坚	我全	全体防御力增加数回合
自愈法	我单	单一武将数回合内固定恢复少量体力
修罗怒	我全	数回合内全体武将怒气值聚气的速度提升
鬼神怒	我单	瞬间使单一武将怒气值全满
相生气	我全	瞬间使全体武将怒气值全满
南柯梦	敌单	使单一敌人暂时无法行动数回合
日月移	敌单	使单一敌人不战而退
天地变	敌单	使单一敌人与我方的体力交换
嗜血术	我全	数回合内我方全体攻击力大幅提升
潜龙困	敌全	使全体敌人暂时无法提升怒气值
变异诗	敌全	使敌方全员的智力与武力暂时颠倒
魔天秤	我全	使我方全员的体力现值平均分配
卸甲击	敌全	使敌方在数回合内装备全部无效
慢吞术	敌全	减慢敌方攻击速度数回合
禁言卡	敌军师	禁止对方军师使用卡片

2.野战

野战因地形的不同而分为陆战、水战和林战，将军的统率力也依地形分为陆战力、水战力和林战力，将军统率力的高低会影响参战兵种（同往代，依旧是陆骑、林步、水弓）的士兵数量。野战时双方可派3名武将出战和1名军师使用智谋卡，最少需要选择一位武将出战。智谋卡又分为开战前与开战后，战前军师有5秒的时间可以率先使用某些特定的智谋卡，例如：临时改变战场地形的幻林法、临地阵、疏洪术，以及改变敌我双方主将站位的将军行、敌将改；而5秒过后正式开战时就可使用开战后的智谋卡，攻方每次野战必需要有1000以上士兵参战，但在本代游戏中，如士兵数量在1000人以上电脑会自行增加参战士兵数量，也就是说本代中的野战不再是1000对1000的公平交战，经常是以多打少。而且战争开始后双方的军队各有5排军队来进行对战，且上方会有一个界面表显示当前军种的颜色与每排军队的数量，红色代表骑兵、绿色代表弓兵、蓝色代表步兵、黄色代表武将，而武将会随机进入5排中的1排，参加野战的武将会自动扣除15点体力。特别要注意的是本代不再根据双方战后所存兵力的多寡来判定胜负，而是根据5排中所剩排数的多寡来判定胜负。而且每排兵力的多


野战中智力更重要

寡是随机产生的，在战斗中及时调整阵形，如果能够善用“退兵咒”“调虎计”等卡片计谋就能常胜不败。野战获胜无法攻下城池，但如果是走到敌方资源点时选择野战并获得胜利，即可抢下资源点，而且敌方资源点的武将会自动逃回到聚闲庄之中。



卡片名称	对象	说明
幻林法	整个野战场景	开战前改变地形为林战
临地阵	整个野战场景	开战前改变地形为陆战
疏洪术	整个野战场景	开战前改变地形为水战
将军行	我方全武将	开战前将我方全部武将移到队伍最后方
敌将改	敌方全武将	开战前将敌方全部武将移到队伍最前方
重置令	我方	开战前重排我方位置
复归术	敌方	开战前重排敌方位置
号角援	我方	战斗中移动其他列士兵到此列
军移令	我方	战斗中将我方士兵平均分配
众骑令	我方	战斗中改变本列士兵为骑兵
众箭令	我全	战斗中改变本列士兵为弓兵
众行令	我全	战斗中改变本列士兵为步兵
募兵卡	我方	战斗中增加本列士兵数
挑拨计	敌力	战斗中让敌方全部武将退场
退兵咒	敌方	战斗中对方此列士兵移动到其他列
调虎计	敌方	战斗中将敌方士兵平均分配
灭敌卡	敌方	战斗中增加本列士兵数
敌群骑	敌方	战斗中改变对方士兵为骑兵
敌群节	敌方	战斗中改变对方士兵为弓兵
敌群行	敌方	战斗中改变对方士兵为步兵

3.攻城

在本代游戏中攻城时注重的属性为智力，武将的智力越高，带兵与控兵的技巧也相对越高超，有较高的几率给予敌人2倍损伤的暴击伤害，和野战相同的地方是每座城池也都有陆、水、林3种不同的地形属性，因此其武将对应地形的统率力越高，士兵的战力就越强。整体来说，攻城战依旧对防守方比较有利，因为攻方必须先移动到城门口，才能开始进行攻城，在移动的这段时间会饱受守城方的猛烈攻击，再加上城门又有耐久度的设计，当耐久度未降至零时，攻方对于城中士兵的攻击效果是很差的。所以必须先将城门击破，才能给予敌方致命的一击。不过本代比起4代的攻城来说还是容易了很多。本代取消了4代中的攻城机关（这个变化我不喜欢），统一为攻城的计谋卡片，因此攻城的同时派任一位好军师作用就非常重要了，因为体力的限制，攻城卡片往往威力过于强大的并不一定效果最好，比如孟姜泪（瞬间使一扇城门耐久度降为零），消耗体力过多，影响其他卡片的使用，而孟姜泪只能使一扇城门（共有3扇）耐久度降为零，根本起不了决定作用。本人经验的最佳组合是先期用“冲锋令”或“风行阵”，中期是“破城柱”，最后视情况还可以用“拖字诀”，往往能起到起死回生之功效。攻城除了可取得城池之外，还可使主公声望上升，且参战的武将可获得较高的经验值。若守方在敌方攻城时选择“闭门不出”，则城池将归攻方所有，且城内武将全数归逃往聚闲庄养生堂中，不过城内还会有一半士兵逃回主公的本队中。


关张赵齐上阵


宠物系统是本代一大特色



卡片名称	对象	说明
投石机	敌单	对单一敌人队伍造成伤害
炎岩炮	敌全	对敌兵全体造成极大伤害
定心咒	我全	一定回合内令敌军对我方所使用的卡片无效
锣鼓阵	敌全	一定回合内使敌军师无法使用卡片
困军咒	敌单	一定回合内使一队敌军伍无法进攻或防守
烽火台	我单	点燃烽火台求援，增加我方士兵单位
调兵令	我单	从别的小队移动士兵来支援该小队
浴血阵	我全	数回合内奋力一战，攻击力上升
整军令	我全	我方军队人数重新平均分配
思乡病	敌全	使敌军全员攻击力下降数回合
举盾阵	我全	降低来自敌方的攻击伤害数回合
破城柱	敌全	降低全部城门的耐久度
孟姜泪	敌单	瞬间使一扇城门耐久度降为零
行军令	我单	加快某一队的士兵前进速度
冲锋令	我全	全体士兵加快行走速度
风行阵	我单	一瞬间前进一段距离
拖字诀	双方	增加攻城回合数
补墙计	我单	恢复城墙的耐久度
鲁班术	我全	恢复3个城门的耐久度
焦油计	敌全	使敌人行进速度下降
玄铁门	我单	使城门无敌数回合
退兵咒	敌全	使敌军全员向后退
离间计	敌单	让敌方一名武将退场
鸣金鼓	敌单	降低攻城回合数



宠物系统是《富甲天下5》新创造的游戏内容，可以说是这一代游戏最突出的部分。在大地图上我们就能看到主公身边的宠物，它们在各个场合现身并发挥作用。每个主公只能同时拥有一只宠物，宠物具有命和体两种属性。命就是它的寿命，具体说，命是多少就表示它能存活多少回合。体和武将的体力一样，主要作用是供技能消耗。宠物天生具有某种技能，并且在之后的升级过程中可以学习新的技能，但每种宠物最多只能掌握两种技能。每回合开始，宠物的命值会减少1，并根据场合使用技能并消耗一定的体力。体力可以通过卡片、宠物店等方式恢复。宠物和武将一样可以升级，每升一级会得到1个技能点，技能点可以用来学习新技能、恢复体力或延长命。有些技能的学习需要1点以上的技能点，你可以在点数不够的时候什么都不做，等到下次升级时累计使用。

每个宠物都有独自的形象、属性、技能，它们在游戏过程中往往能发挥关键性的作用。我们可以将宠物分为以下几种：

1.支援型宠物，它们能为主公提供增益效果或削弱对手。比如它们能加血、加卡、加钱、加资源等，还能偷钱、偷兵、偷资源，减对手人口、运气等。

2.将战型宠物，它们的作用主要发挥在将战过程中。能够为我放武将增加武力、补血、增加暴击等，有的还能减对手武将的武力、毁坏对手卡片等，有的干脆直接对敌人武将进行杀伤。

3.稀有宠物，这种宠物世间少有，只能靠运气通过彩票换到，目前已知种类主要有凤凰、麒麟和黑麒麟，它们大多属于将战型宠物，特点是命长，一般都在200以上。

宠物的技能依照不同需求可以选择学习，一般刚接触的玩家往往喜欢将战型宠物。不过从笔者的经验来看，“杂耍”这个技能十分有用，每发动一次都会为主公赚取3000+的钱，这个数字在任何规模的地图上都是十分可观的。建议游戏初期在宠物店购买熊猫，因为它天生就会“杂耍”。命是宠物最大的限制，所以建议在学会必要的技能后，每次升级都为宠物续命。

下面我们列举出各种宠物的数据：

宠物名称	初始技能	体力	寿命	可学习技能
白鸟	福星、延生	30	20	迷惑、神水、撕裂
青鸟	镰鼬、悠闲	30	20	捐献、鼓励、圣鸣、延生
蝙蝠侠	凝视	15	10	利爪、怪兽、吸血、捐血
大岩蝠	怒吼	15	10	吸血、体撞、追咬
蝙蝠	哀怨	15	10	撕毁、吸血、捐血
茶犬	挖掘	20	10	狂吠、甩尾、恶臭
红茶犬	扒手	20	10	体撞、狂吠、咬碎、哀怜
咖啡犬	甘露	20	10	体撞、杂耍、怪兽
熊猫	悠闲、杂耍	30	12	舔舐、怒吼、鼓励、体撞
熊猫公主	捐献、安慰	30	12	封印、延生、舔舐
熊猫女王	威吓、利爪	30	12	鼓励、贪吃、怒吼、哀怨、迷惑
云阳	体撞、落石	5	5	缠绕、哀怨、莱箭
鬼树	挖掘、撕毁	5	5	凝视、吸血、封印
姥姥	挖掘、体撞、落石	5	5	封印、缠绕、莱箭、飞石
巫师蛙	神水	30	12	灵疗、迷惑、跳舞、福星
大青蛙	捐血、甘露	30	12	福星、撕裂、舔舐、飞石、鼓励
战士蛙	莱箭、狂吠	30	12	撕裂、飞撞、缠绕、撕裂、利爪
企鹅	包扎	35	10	悠闲、杂耍、贪吃
企鹅爸爸	体撞	35	10	贪吃、利爪、挖掘、飞石
企鹅妈妈	安慰	35	10	复活、杂耍、采集、悠闲
和平鸽	飞石	30	20	鼓励、撕裂、祈祷
星光鱿鱼	扒手、延生	10	30	撕裂、死缠、舔舐、缠绕、怪兽
大章鱼	安慰、恶臭	10	30	死缠、缠绕、怒吼、凝视、撕毁
金属水母	体撞	30	10	隐身、撕裂、威吓、神水
果冻水母	治疗、怒吼	30	10	吸血、体撞、追咬、迷惑、甘露、神水
毒刺水母	恶臭	30	10	毒针、撕毁、隐身、甘露
狸猫	怪兽、恶臭	35	10	鼓励、咬碎、捐献
火爆狸	吸血、利爪	35	10	缠绕、封印、威吓、狂吠、怪兽
冷静狸	封印、扒手	35	10	凝视、落实、安慰、咬碎、圣鸣
眼镜蛇	甩尾	15	20	毒针、凝视、贪吃、包扎
状元蛇	缠绕	15	20	凝视、威吓、安慰
秀才蛇	咬碎	15	20	毒针、贪吃、安慰、鼓励
飞螳螂	追咬、落石	28	25	封印、缠绕、撕毁、凝视
血螳螂	吸血、莱箭	28	25	封印、撕裂、吐息、咬碎
蝴蝶	采集、包扎	15	15	怒吼、跳舞、扒手、跳舞、鼓励
巴特拉	莱箭、包扎	15	15	贪吃、捐献、神水
魔斯拉	包扎、贪吃	15	15	吐息、撕毁、安慰
银钩螳螂	莱箭、封印、扒手	28	25	怒吼、吐息、撕裂、镰鼬、追咬
鹦鹉	采集	10	10	撕裂、哀怜、扒手
金刚鹦鹉	挖掘	10	10	威吓、扒手、镰鼬
长尾鹦	鼓励	10	10	迷惑、撕裂、杂耍

以下是各种宠物技能的具体功用：

包扎：轻微恢复我方1位武将体力

安慰：中量恢复我方1位武将体力

苏生：完全恢复我方1位武将体力

甘露：轻微恢复我方全员体力

神水：中量恢复我方全员体力

祈祷：多位武将体力偏低时有几率使全员体力全恢复

恶臭：给予敌单一武将弱伤害

体撞：给予敌单一武将中级伤害

利爪：给予敌单一武将强大伤害

落石：使敌方全员体力稍微下降

叶箭：使敌方全员体力下降

喷火：使敌方全员受重伤，但宠物发动后濒死

杂耍：可以获得金钱

哀怜：收取敌人的金钱

采集：随机得到一些资源

贪吃：减少敌人身上的资源

挖掘：可随机得到卡片1张

撕毁：毁掉敌人身上的卡片1张

狂吠：使敌城池的兵数减少

怪兽：使敌城池人民数量大量减少

福星：使主公幸运度大幅上升

哀怨：使敌人幸运度大幅下降

悠闲：5回合内不会发生任何事件

死缠：3回合内敌主公都只能使用太极轮盘

隐身：3回合内不受建筑物的影响

威吓：令敌人宠物无法使用技能5回合

毒针：令敌方宠物体力大减

迷惑：使敌人有5回合不得发动将战

舔舐：使敌人原地休息2回合

复活：武将死亡时，可使之复活并恢复些微体力

重生：武将死亡时，可使之复活并恢复全部体力

甩尾：将战中给予敌单一武将弱伤害

咬碎：将战中给予敌单一武将中级伤害

飞撞：将战中给予敌单一武将强大伤害

扒手：从敌人身上偷得资源

飞石：将战中使敌全员体力稍微下降

镰鼬：将战中使敌全员体力下降

吐息：将战中使敌全员体力受重伤，但宠物发动后濒死

凝视：将战中使敌人的武力下降

鼓励：将战中使我方单一武将武力上升

跳舞：将战中我方全体武将武力上升

缠绕：将战中使敌将数回合攻击无效

怒吼：将战中让全部武将暴击1次

安慰：将战中恢复军师的体力

捐血：将战中牺牲自己的体力，恢复军师的体力

治疗：将战中轻微恢复我方1位武将体力

灵疗：将战中中量恢复我方1位武将体力

圣鸣：将战中中量恢复我方全员体力

追咬：将战中使敌军师体力减少

吸血：将战中吸收敌军师的体力

捐献：将战中补1张卡片给我方

封印：将战中使敌方宠物无法使用技能数回合

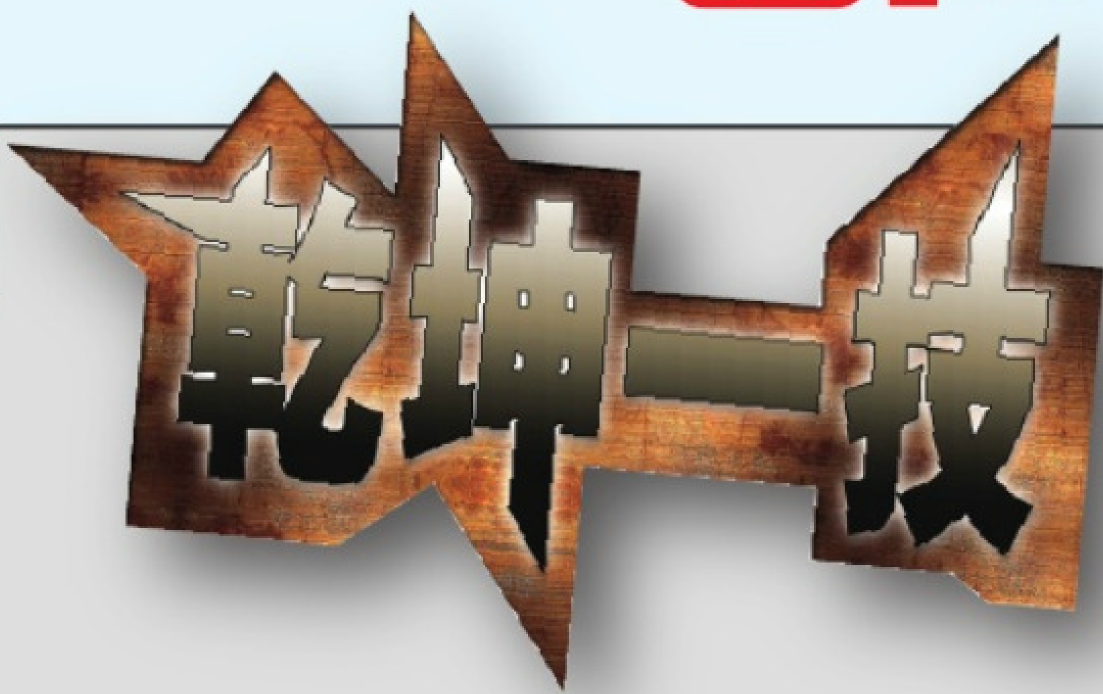
撕裂：将战中毁掉敌人身上的卡片1张 











《轩辕剑外传——汉之云》综合心得

■江苏 王念忠

此外传中包含了多种特色系统，如炼化锻造系统、角色个性系统、法宝成长系统、阴阳属性系统等，继承和发扬了前几代的精髓。这使得老玩家欣喜不已，但也使得一部分新玩家对此感到无所适从。下面笔者就谈谈对这款游戏的综合心得。

首先谈谈技能。笔者重点说说群伤技能，毕竟单体技能大多数情况下只有打Boss时才会用到。游戏初期一定要好好利用伙伴游兆，他在7级时就可以学到群体伤害技能“长阪浴尘”，耗气15点，是初期练级杀杂兵的绝佳技能。只可惜他在“割麦”事件之后便会离队，所以请做到人尽其才吧。此后各个角色会陆续学到群伤法术，如焉逢在14级时可以学到“旋龙天舞”，彊梧19级可学到“花雨兴天”，但是感觉这些技能的伤害值与耗气的比值——“伤耗比”都没有游兆的技能高。但是记住，单体技能的伤害值永远不会高于同等级群体技能的伤害总值，所以群伤魔法永远是练级的王道。伙伴徒维是个彻彻底底的“奶妈”角色，虽然上场的机会不多，但是善用他的魔法会在初期省下不少药钱。女主角横艾是个极强的法师，她强就强在其技能多为阴阳互补，如23级学到的“狱火焰焰”，属性为阳5，紧接着26级学到的“飙风之蔽”属性为阴5，不会造成打不动某种怪的现象。


勇猛性格的角色在高昂士气时会“平荡左右”攻击


法宝“武神魄”可使一般攻击变为连击


阴11的“凝霰成锥”对阳9的九天玄女造成致命一击

既然说到了技能的阴阳属性，那么就来探究一下游戏中的阴阳属性系统。简单概括就是阴阳互克、同属性相生。比如用“阴招”打阴属性敌人效果不好，而打阳属性敌人掉血就非常多，并且对方阳属性越高，使用的技能阴属性越高（即阴阳差值越高），造成的伤害就越大，反之亦然。所以为了防止被秒杀，还是推荐大家通过更换装备尽量把属性调为1阴或1阳。多多利用横艾的“识破”技能并选用相克的技能，也会使练级变得事半功倍。

人物的个性系统也是游戏的亮点之一。由于游戏过程中队伍的士气多半是高昂的，老是用抑神粉降势也挺窝心的，所以笔者重点强调一下“勇猛”和“热血”这两种个性。个性为前者的角色，如彊梧和马弃，在队伍士气高昂时普通攻击会发动“平荡左右”，附加攻击所选敌人旁边的两名敌人，练级时非常实用。个性为后者的角色，如耶亚希和司徒蔷，战斗开始时先攻击敌人一次，死亡时自动复活（一场战斗一次），也是比较实用的。

此外传的法宝仍然可以升级，法宝的级别越高，作用就越大。如在曹操疑冢后段可得到神武魄，佩戴后一定几率连击，其级别越高，几率越高。推荐给彊梧佩上，范围伤害加连击，比其技能还要好用。“修罗面”可以使敌方降势，等级越高，降势点数越高，推荐给群伤魔法师横艾用。

本作最大的亮点就数“壶境”中的炼化和锻造了，限于篇幅笔者不可能将所有炼化公式列出来，仅提供一下总的炼化公式：防具=天神+武器、精怪+灵药、生物+灵药、武器+足具、灵药+灵药、武器+防具（炼出武器或防具）；武器=神兽+饰品、鬼魂+饰品、活尸+防具、奇物+防具、饰品+饰品、武器+防具（炼出武器或防具）。凡是级别比较高的两件原料都有可能炼出级别更高的装备，有兴趣的话在游戏中期就可炼齐顶级装备。比较简单的炼化公式有：2个草药=诚袍、2个返魂香=沉胜衣、2个白玉琼浆（最早在汉中驿站可买到）=水镜银衫、2个轮回盘=九霄连摆甲，基本上解决了各个时期“穿”的问题。锻造可以使装备进一步加强，强到何种地步取决于锻将们的能耐。在救尚章的法阵里会遇到4个同样的小Boss——碧鬼魔，锻造总属性28，可以说是初期最强的锻将，只有游戏后期的怪才能与其匹敌，如果想锻造一定要抓。3个碧鬼魔极容易锻出体力+XX的装备，而且容易使装备异变为下一阶的装备。后期推荐抓托塔天王、菩提祖师与麒麟，总属性极高，炼出的装备也有不错的加成。


蓝玉戒指+鬼瞳=逐日弓，白玉琼浆+白玉琼浆=水镜银衫，逐日弓+水镜银衫=金星白玉锤……想炼出个东西真不容易


金星白玉锤异变成了狂章（无法炼化得到）

此外，游戏中还有许多小技巧。游戏中有两个支线任务是问你要木材的，许多同学多不知道木材到哪里能买到。其实多点几次空的宝箱即可得到木材。如果你很喜欢练级，诱敌女娃是必买的道具。30元钱一个，买99个也不过3000元，在存盘点旁反复用，没魔没血就摸一下存盘石，连药都省了，而且你的等级会哗哗涨哦。P

《极品醉车2——激情之夜》心得
Juiced 2：Hot Import Nights

■北京 奥杰

1.不义之财

开启World Class League之后，要求获利200 000块钱。打开这个事件，选择Air Trauma，赌Crystal赢，赔率是20：1。在比赛开始之初，欢呼Crystal，她将得到一个Full Nitrous Bar。而后，只要Crystal前面的人得到Nitrous Bar，就嘘他们，这样他们就会丢掉Nitrous Bar。最终，Crystal将赢得16圈比赛的胜利，而你则得到600万块钱。

2.轻松取胜

要想轻松获取比赛胜利，一定要拥有自己所在等级中的最高级别赛车。例如，如果身处Class 1，那么就要想方设法买到Class 1中最高级别的赛车，通常情况下都会获得比赛胜利。此外，在“终极悍将（Last Man Standing）”挑战模式中，看到起步信号之后，不要急于冲出去，稍等3秒钟，然后赶上去，但是也不要超过前面的赛手。跟在他们后面，每次顶撞一个赛手，这样他们将失去平衡撞到墙上，从而退出比赛。不过需要注意的是，一些赛手需要顶撞几次之后才能让他们撞到墙上。

3.推荐赛车

游戏开始的时候，一定要选择好自己擅长操作的赛车。如果想要速度最快的赛车，可以选择Mazda RX-8。另外在游戏初期，Toyota Corolla GTS和Nissan 200SX也是不错的选择。对于League 7来说，Infiniti G35、Lexus IS300、Nissan R32和Nissan R34是值得推荐的。Lexus IS300非常适于Drift Obliterator、Drift King和Pink Slip比赛；Infiniti G35适于打开Performance Mods；而Nissan R32和Nissan R34则适于游戏中所有弯道漂移比赛，并且有助于联盟晋级。P

《使命召唤4——现代战争》几点心得
Call of Duty4：Modern Warfare

■北京 奥杰

1.空中俱乐部任务：在所有难度设定下完成故事模式，即可开启“空中俱乐部”（Mile High Club）任务。

2.开启声望模式：达到55级即可开启声望模式。不过声望模式仅限于多人游戏之中，游戏从1级开始，可以反复十多次进行。

3.轻松获取经验：要想提高升级速度，要尽量使用同样的武器，直到完成全部射手和精英挑战，这样升级速度将大幅度提高，从而很快获得新武器。不过，先不要使用新武器，一定要将挑战完成。通常，挑战的第3个阶段需要1000经验点数，并且军衔可以提升一个等级。另外，充分利用“Shipment”地图上的TDM，选择准备升级的武器，并且确定具有Steady Aim、Martyrdom、Stopping Power等特技。Shipment是一个小地图，只要按住扳机不停跑动，就可以消灭最多的敌人，从而快速获得经验点数。

4.提高狙击效率：作为有经验的狙击手，尽量使用M40A3而不是M21。尽管前者填弹慢且射速低，但是杀伤力远强于后者，经常是一发子弹便可以干掉目标，而后者可能需要两三发子弹。另外，射出的子弹越少，被敌人发现的几率越低，减少被敌人追击的可能。对于狙击手来说，Claymore特技可以在敌人从身后靠近的时候发出预警，而Sleight of Hand、Stopping Power和Iron Lungs特技也是有所帮助的。

5.多人模式下R700狙击手的额外弹药：多人模式下达到38级时，获得Overkill特技2级，可以使用两种主武器取代手枪，而且连线游戏时可以共享弹药。作为经验丰富并且喜欢半自动狙击枪的狙击手，那么就可以共享R700（34级时开启）和G3攻击步枪（25级时开启）的弹药。当达到46级时获得M14攻击步枪，它可以与M21狙击步枪共享弹药。P



（由游侠补丁网提供）

《三国群英传Ⅶ》原创剧本之幻想圣战第一分支世界：魔王乱世v1.1版。本MOD是基于《三国群英传Ⅶ》之上的一款原创作品，本作品还会不断更新。感谢由游侠会员shenjunjie、雪の月、sakuyazh及游侠版主gaoqi143组成的二次元工作组的原创制作。

《冲突世界》（World in Conflict）游侠原创简繁英三语合一v2.5修正版汉化包，已修正原始2.5版丢字问题。本汉化包适用于任意语言版本的游戏，在使用本汉化包之前要先安装最新版的v1.007升级档，本版中大量更新了语言文字，同时更新了v1.005版当中的Bug。感谢游侠论坛版主poseden与游侠超版richie696的精心制作。

《冲突世界》（World in Conflict）中英文通用v1.007升级档光盘补丁。
《荣誉勋章——神兵天降》（Medal of Honor Airborne）中英文通用v1.3升级档光盘补丁。
《战锤40000——灵魂风暴》（Warhammer 40000：Dawn of War Soulstorm）光盘补丁修正版2。
《孤岛危机》（Crysis）v1.2升级档光盘补丁。
《半影——黑色瘟疫》（Penumbra Black Plague）v1.01升级档光盘补丁。
《刺客信条》（Assassins Creed）无敌状态修改器。感谢游侠会员kcalf_z原创制作。
《前线——战火之源》（Frontlines Fuel of War）v1.0.1升级档光盘补丁。
《战争机器》（Gears of War）中英文通用版v1.19升级档光盘补丁。
《冲突世界》（World in Conflict）中英文通用v1.006升级档光盘补丁。



林晓：有些读者反映，《外域人》把他们搞得有点眩晕。好吧，那就给你们以下这个“常规性”的故事：年轻的勇士为了荣誉和爱情冒险，不畏艰难，最终杀死终极Boss大获成功。这是通常英雄故事的模式，挺俗的。不过，大俗即是大雅，得用辩证的观点看待问题。

命运（一）

■吉林 左笑夫

我实在不明白那些地方官员为什么给这里取了“北郡修道院”这么个可笑的名字。如果这名字对那一个个拿着法杖靠念乱七八糟咒语过日子的牧师们来说还算合适的话，那么对于我呢？我可是一名战士，不停地杀戮才是我应该做的事情。这地方既要教人怎么样以最快的速度切下敌人的脑袋，同时又要让人学会如何去救赎别人的灵魂。哦，天哪，乱死了！我这个人天生就不愿意用大脑思考问题，更喜欢用压抑在心头的怒气与手中的武器去解决一切。管他那么多呢，还是在天黑前找找有没有什么事可以做吧。

“去把那几个在那边骚扰的迪菲亚恶棍解决掉！”维里队长又一次用他那傲慢的声调命令道。就在我迟疑这个话都说不清楚的笨蛋所谓的“那边”到底是哪边的时候，这个自以为是的家伙竟然又补充了一句“放心，我会给你一笔报酬。当然，只是一小笔。”我想起来了，他说的“那边”应该是修道院后面的南瓜地。我用来辨别方向的这几秒钟，好像给了维里队长充分的时间来误会我是个见钱眼开的人。我相信他一定是忘了，就凭他给我的那几个破铜币还不够我修一次铠甲的花费呢。

提到“迪菲亚”这3个字，每个生活在暴风城附近的人都不会感到陌生。这可是一伙从小偷小摸到杀人绑票，总之除了好事之外什么都会做的人。那么就让我替天行道，去给他们点颜色看看。

事情办得很顺利。正如我预想的，那些手中只有小刀的毛贼根本不是我的对手。唯一不顺心的是报酬竟然比我想象中的还要少。算了，或许是这里根本就不适合我。未来的我即使不会成为乔纳森将军那样的大英雄，至少也会是一名骑士队长，率领一队骑士随着联盟部队踏上卡利姆多的大陆，让奥格瑞玛、雷霆崖这些名字永远成为历史。



于是我一边收拾行囊打算离开这里，一边筹划起自己的前途。可能是第一次考虑这么多的缘故，走出北郡修道院时我心里竟没有生出一丝的不舍。

外面的世界果然不一样。我几乎走遍了所有我有能力走到的地方：闪金镇、西部荒野、湖畔镇，还有令人生畏的暮色森林。在暮色森林的夜色镇，我还参加了一次对抗部落的小规模战斗——这让我平生第一次见到了部落的样子。不过最令我骄傲的经历莫过于曾与4个兄弟一起深入死亡矿井，打倒了迪菲亚的头目范里克夫；我还抢来了他的残酷倒钩作战利品，这可着实让我好好地兴奋了一阵子。哦，对了，我记得他们还找了个叫什么曲奇的鱼人来当厨师。莫非那些迪菲亚爱吃鱼子酱？哈哈，也许吧。不过曲奇的那根吹火棍可是真够粗的。

不扯那么多了。这几个月我在暴风城周围已经很难有什么收获了，所以我决定去铁炉堡那边转转。听说那里是整个联盟的中心，到处都是做买卖或者寻求探险的人。到了那里说不定才会让我一展鸿图，有机会认识更多更强的朋友，可以去比较有挑战性的地方冒险，进而获取更好的装备去更高级的地方。如果这种良性循环得以持续，那么离我统御千军的理想将越来越近。看来我的能力的确是比在北郡修道院时强得多了，现在偶尔我也会好好思考一下今后的人生。坐在开往铁炉堡的地铁上，我望着远去的暴风城，只有乔纳森将军的英姿深深印在我的脑海中。

地铁到站了。向往已久的铁炉堡却让我感到十分失望：这里的地铁站根本不比暴风城的强到哪里去，更糟的是这里竟然还有满地的老鼠。一个长相猥琐的侏儒竟然还问我可不可以帮他捉几只老鼠，随后又向我炫耀他发明的一支能让老鼠着魔的笛子。说实话，我对侏儒这个种族向来没什么好感。尽管他们个个聪明非凡，可我总觉得他们和那些见钱眼开的地精一样，把所有时间和智慧都用在了如何赚取更多的金币上。所以这个可悲的种族最后连主城都丢掉了，他们的国王带着自己的族人在铁炉堡过着寄人篱下的日子。我怎么可能为这样的一群人打工，所以我想都没想就一口回绝了他，带着不屑的表情走进了市区。

进入铁炉堡市区，刚刚在矿道地铁里的失望感才渐渐消失。来来往往的人们和不绝于耳的叫卖声，果然告诉了我这里就

是联盟的中心。我迫不及待地跑进拍卖行，第一次看到了那么多只有史诗中才提到过的东西，当然价格也高得惊人。我像个没见过世面的乡巴佬，贪婪地盯着那些我根本买不起的东西。

“嗨，你好，我叫月影，不介意交个朋友吧？”一个声音打断了我，我下意识转过身去。一个漂亮的女暗夜精灵猎人正冲我微笑。在我还没想好回答她什么时，这个自称叫月影的女精灵又开口了：“我们几个打算去血色修道院走一趟，最好还有一个战士和我们一起。有兴趣加入我们吗？”

她边说边用手指了指她身后的3个人。从装束上看，他们中一个是潜行者，一个是法师，而另一个矮人大妈则必是牧师无疑了。面对这样的4个人，尤其还有一位精灵美女相伴，我实在是没有拒绝的理由。于是我稍做准备便和他们一起出发了。

一路上，不知是有佳人在侧还是因为月影的豹群守护，路程并没有我想象中那么远。到了提瑞斯法林地，牧师阿姨过来对我说：“看你的样子应该是连铁炉堡都没来多久吧，那么有些事我得和你说说。就像现在这片林子，虽然它曾经是你们人类的地盘，现在可是被遗忘者的大本营。所以见到部落的人千万别轻举妄动，只要他们不先动手，咱们也只保持警戒就行了，明白了吗?”

说完这些后她又说了些像什么“冲动是魔鬼啊”之类的废话。总之后面的内容我全没太在意，只是出于礼貌地回了句“知道了，谢谢你，阿姨。”谁知我刚说完这句，她却突然激动了起来，“什么嘛，阿姨？我今年才21岁！”

“21岁？那怎么么……”我实在不知道下面的话该怎么说才好。没想到她却主动接过话头：“怎么身材像个你们人类的中年妇女，是吗？”

“哦，是吧。”

“那是因为我们矮人从古至今一直生活在雪山之中，生下来就是这样。好了好了，不和你说了。”

本来我还想问生活在雪山中和身材有什么关系，可是看她激动的样子，又看了看月影回头看我的一脸坏笑，我还是把这句话咽了回去。

这时，一种不寒而栗的感觉开始笼罩着周围的空气。渐渐地，一座暗灰色的建筑出现在我们5个人的面前。在轻松摆平了几个巡逻兵之后，我们进入了这座狂热分子盘踞的要塞——血色修道院。

在这个随时都有可能丧命的地方，月影用她的弓箭小心地吸引着十字军的注意力。而在这些狂徒愤怒地跑来时，我则会一个箭步冲上去，熟练地击碎他们的护甲并大吼着让他们把怒气转移到我的身上。这时，法师的冰箭便恰到好处地飞过来，潜行者则会幽灵般地出现在敌人的身后。当然，还有那位矮人大妈，哦，不，矮人姐姐的光束和月影的利箭助战。

当敌人企图逃走时，我就会毫不犹豫地挑断他们的脚筋。不知道是为什么，看着这些十字军一个个绝望地倒下去，我连眉头都懒得皱一下便挥刀砍向另外一个。而我的朋友哪怕是受到了一点点的伤害，我都会感到自责。也许在我的眼里，她们是穿着布衣的人，是女人，还或许是需要时刻隐藏自己的人，总之她们都是我眼中的弱者。我可以像铜墙铁壁般把所有人挡在身后，不让她们受到伤害。这一切不仅仅是因为我是一名战士，更因为我喜欢那种作为孤胆英雄的感觉。

我带着这样的信念与大家一同向更深处杀去。在一扇紧锁着的大门前，所有人停下来休整。

“哥们，现在撬开这把门锁没问题吧？”我一边吃着面包一边问潜行者。她看了我一眼便习惯性地俯身走了过去，我也想跟过去看看门后有什么。

月影突然叫道：“别过去！门后好像有人。”猎人的洞察力通常都很敏锐，于是我很顺从地后退了几步。

大门打开了，我顿时毛发倒竖。里面的敌人外表强悍，还有一大群血色僧侣虔诚地跪在地上。在他们最前面的那个人刚毅威武，一定是十字军领袖莫格莱尼了。

一直没说过话的法师开口了：“大家别慌，依我之见最好是尽量把他们引出来再逐个击破。如果不幸有人来增援，我就把他变成绵羊。听明白了吗？”

我们就按照法师说的，小心翼翼地向前方推进着，一直到敌人只剩下了莫格莱尼。

稍做休整，我便握紧盾牌，目光紧盯着莫格莱尼充满自信的双眼。身旁的月影也举起弓箭瞄准了敌人的要害，法师也一边默念着咒语一边揉出一个大火球，潜行者更是消失得无影无踪。我心中默默地数着“1，2……”，当数到第三下时，我用尽全身力量大喝一声，瞬间冲到敌人的面前。同时，一支锋利的箭和一个大火球也在我耳边呼啸而来。我奋力厮杀着，莫格莱尼则挥刀向我重重砍来。这时，一道寒光闪过，潜行者又一次像幽灵一样出现在敌人背后并舞动起她的匕首。我耳边不断地响起箭与火球飞来所带动的风声，金属碰撞的火花在我眼前不停闪动，莫格莱尼的眼睛慢慢变成了鲜血般的红色。突然，盗贼的背刺深深插入了他的后心。（未完待续）



编辑部的八卦

林晓：自从开八（就是开始八卦啊！）编辑部的诸位同事以来，读者朋友们的反映可以说是相当地好——那期电脑桌面猜猜猜，就有很多人来信来电询问答案；还有那期cOMMANDO同学的礼物，也有不少人在惊讶感叹之余，发出了会心幽默的笑声，只是没有人愿意赞助c同学实现他的MacBook Air的梦想，令他有一点点美中不足；至于大漠小虾的相声段子，软粉们支持他投身相声创作、振兴中国相声的呼声那是越来越高……娱乐时代，数“我”最帅。

本期八卦要八八编辑部里各位同事使用的手机。但为了避免有为手机厂商做广告之嫌疑，咱就不具体介绍谁用的是什么手机了，只展示给你看。你可以根据每个人的个性和使用习惯猜猜，每位小编用什么手机。对手机发烧友来说，编辑部里出现的手机从时尚角度来说实在乏善可陈，还颇有几款“古董”级产品。这一点上很像大软的风格——在低调中坚持格调，在平淡中凸显个性——哈，这可不是广告。

手机的故事

林晓：头两部手机一部被小偷偷走，一部不小心丢在了出租车上。买第三部手机的时候，市场正主打翻盖和彩屏，心里头那个别扭啊，死活都要买部不翻盖不带彩的。结果一进手机市场就被一款既翻盖又彩屏的吸引了——小巧的机身，素面的盖子，没有时钟显示和任何装饰，不大众的品牌，都保证了该手机的低使用率——果然，使用它的4年间，没有看到第二个人用这款手机的，真是独一无二的个性产品。唯一遗憾的是没有在机盖上刻上名字，更具个性。要不是因为键盘实在不行了，还真舍不得和它告别呢。



星尘：我的手机老死机，厂家设计有缺陷。为什么不换？还能打电话，干吗要换。再说了，都用顺手了，再换一部还得去适应，搞明白使用方法，麻烦啊。



田二：手写功能对我很重要，触摸屏手写笔，感觉像是操作电脑。GPRS上网也很重要，因为是随身的。某次在山谷中参加拓展训练，某高难度训练题目一出，众人陷入困顿状，本人用手机上网，搜索引擎伺候，30秒内搞定。

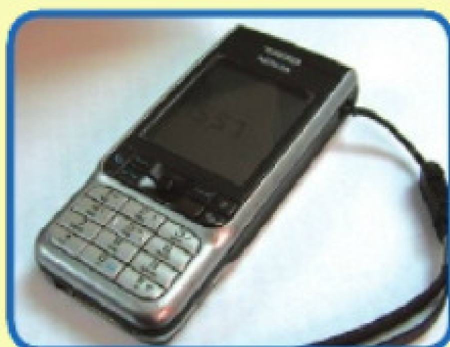
大漠小虾：我用手机上网搜索大软社训，在新年编辑部会餐的时候成功赢得一等奖。

林晓：网上有大软的社训？

大漠小虾：瞧您说的，这不是？http://engine.cqvip.com/content/tp/98151x/2004/000/018/gc102_tp3_11040542.pdf

为了得大奖，我容易吗？那个页面打开好几MB，我的流量一下就上去了。

林晓：这手机究竟是为了打电话，还是上网啊……











林晓：此时，大江南北应该是一片春意盎然吧。编辑部的宝宝们该出世了，等着他们的父母给大家带来好消息。生活真是欣欣向荣——我总是有一颗快乐的心，有一张爱笑的脸……多多张开臂膀拥抱朋友，孤独与寂寞就不会属于你。今年参加高考的同学们已开始摩拳擦掌准备冲刺了吧？预祝你们顺利跑完中学阶段最后这一百米，不泄气！不放弃！

DR留言板

林晓姐姐，我是大软饭团，想订阅大软。请问要汇哪些费用？而且大软一般什么时候发行一期？寄到广东梅州大约要多久？因为我住学校，所以包裹要自己去领，我怕会错过。（zhangxiaolinx ）

我想问一下，编辑部还有没有今年前4期的过刊？我是一名南京的大学生，大软的每期我都会买，只不过为了时效性没有订阅。但是今年的情况很特殊，我竟然两个月都没有见到过大软，前4期我竟然一本也没有买到。我也找了许多地方，但还是买不到。到现在我只有第五期和第六期，我觉得很不舒服，尤其是今年的产业报告没有看到更是感到遗憾至极。毕竟我从初中开始就是大软的读者了，掐指算来也已有10年。所以我寄希望于编辑部，我实在不想等到出第一季度合订本的时候才能看到。得知大软涨到6元的事情，我表示极度理解。当年六块五的时候一样不觉得什么，现如今大家都不容易。如果每个月多花两块能帮到大软的话，我是十分乐意的。（溅雪疯猴）

林晓：代负责邮寄工作的读者俱乐部回答这两位读者的问题。杂志订阅期限已经过了，俱乐部不再办理杂志的订购。也就是说读者要想在读者俱乐部订阅杂志，只能等到今年年底订阅工作开始的时候了。而过刊，俱乐部只有第三期杂志，其他各期都没有了。Zhangxiaolinx同学，我建议你和当地报刊亭的老板说好，让他每期都给你留一本大软。

内蒙古 韩博

“仙剑四”我都准备好了69元要买正版的，最后还是被骗买了一个伪正版，那叫一个伤心。我生活在一个小城镇，很难买到新游戏。我想知道可以通过什么途径购得正版软件？

林晓：你不妨先看看《大众软件》，以获取最新正版中文游戏的资讯，然后去当当（www.dangdang.com）或者卓越（www.joyo.com）网站购买。这两家的信誉还是比较有保障的。

安徽 张飞鸿

我是一名游戏文学爱好者，喜欢读大软的“游戏剧场”。最近我想写一些文章练练手，投稿信箱是什么？顺便说一下，05期的“游戏剧场”还真不错。建议把剧场的小说单独出一个合订本，一定很火！

林晓：出版合订本你一定要买啊！游戏小说投稿信箱是linxiao@popsoft.com.cn。不错，就是这个信箱，所有关于大软的信件都可以邮到这里了，我会转交相关编辑。当然，要是你直接根据页面下页脚处的信箱投稿给相关栏目编辑，就更好了。

身份不同，软件不同

■网友 chenxiaoyu

当学生那会，使用的软件基本上都是娱乐为主。现在参加了工作，身份一变，使用的软件也跟着变。

首先就是邮件。做学生的时候，联系没这么麻烦，基本都是QQ联系，聊得不亦乐乎。由于工作性质的原因，我经常出差，总不能用QQ向公司发送报表吧。原先在学校的时候，邮箱基本上都是一个摆设，只是偶尔登录一下不让它作废罢了。不过一开始，我也并没有使用Outlook、Foxmail这些常用的邮件管理软件。直到有一天我发送的一张借条没有收到，导致差旅补贴费晚了一个星期才到，我这才意识到问题的严重性。经过试用之后，我选择了Foxmail。现在，只要一上班，首先就是打开它，看看有没有新邮件。

其次是理财软件。当初只是为了出差报账方便，我使用Excel记录每天的开销，用单元格的行作为各自花费的项目，列作为天数。不过问题也随之而来。有一次我出差有两个月之久，这个时候Excel就不好用了，再加上也为了对每月工资管理的方便，我决定选个理财软件用用。《大众软件》曾做过这方面的专题，在实用软件栏目也推荐过不少这方面的软件。翻阅了几本大软之后，我决定使用“掌上管家”。在学校的时候，对电脑的安全要求不高，杀毒软件轮着换。各种杀毒软件都有一定的免费期，用了这个再用那个，染了毒大不了重装系统。可现在不同了，出差在外，所有费用网上转账，万一哪天一不小心账号密码被盗就麻烦了。因此，现在我都是固定付费，使用杀毒软件来保证电脑的安全性。单位里大家都是无线上网，平时要传个东西，用U盘拷来拷去不方便，也不安全。使用QQ在线传递，容量小的还凑合，大一点的东西就不行了。而且如果需要传递的人较多，就更不方便了。因此，单位里每个人电脑上都安装上了“飞鸽”。要传个东西，自己先建立个无线局域网，让其他人加入之后，传递东西就很便捷了。



回头看去，这些软件都带上了工作的烙印。学生用的软件和参加工作之后用的不同，刚参加工作的新手和职场老手使用的软件也不同。随着年龄的变更，几年之后，我使用的软件又可能和现在用的不一样了。

快评



先有鸡还是先有蛋？这是个问题。《迷电影还是迷游戏？》这同样是个问题。本期专题讨论了电影改编的游戏，上期评游析道栏目的《光头杀手砸锅记》谈了游戏改编的电影。我觉得，无论是游戏还是电影，既然要改编，就必然会有Fans向的东西。然而两种艺术（不是常说游戏是第九艺术吗）不同的表现形式，却很难达成完美的统一，颇有鱼和熊掌不可兼得的意味。即便是有如《指环王》《寂静岭》这样得到玩家认可的改编作品，也或多或少存在着瑕疵和不足，但至少比那些骗钱的应景之作要好得多。曾经有一款叫做《靛青预言》（又名幻象杀手）的老游戏，虽然它跟改编没什么关系，而且剧情也是虎头蛇尾，不过却是我玩过的最有新意最有感觉的作品。有评论把这种类型称为互动式电影游戏，但我认为名头其实并不重要。对于被劣质电影和流水线游戏长期折磨的玩家来说，游戏电影和电影游戏并没有太大区别，关键是它们的品质是否能达到让人着“迷”的程度。（景山）

林晓：2008年第08期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

读者来信

林晓：春天里收到下面的这封信，实在是令我心情愉快。这并非信中对我的盛赞，而是我看到了信的主人在脚踏实地地生活和学习。从2004年的疑惑（在当年第20期杂志的“读编往来”栏目中，我登载了他给我的第一封来信）到2005年的振奋，再到2007年的思考，从kaixy的2008年来信中，可以看出他已经成熟。对一位编辑来说，若是因自己的应尽工作，能为读者排忧解难，帮助他获取人生的真谛，真是莫大的幸福，来信如下：

林晓姐姐：

你好！

没想到，就在这么不经意间，已经到第四年了。4年前，刚进大学的我，怀着对梦想的追求及无限的激情，向大软宣告了有一位正在为梦想努力的人的存在。当时真的没想到大软会如此认真地回复此信，受到了风行水大哥和林晓姐姐的教导与支持。受到鼓舞的我，顿时感到能够向着梦想努力，真的是一件非常幸福的事情。我想，这也正是大软的另一份魅力吧。风行水大哥那极富哲理性的言语，更是犹如预言般的存在。的确，很多时候，对于前人的话，总是只有到亲身经历后才能体会到它的正确性，总是不可避免地要走一段弯路。不过我想，这一段弯路，有时候，也是必要的吧。它带给你的，不仅只是更远的路程和更多的时间，更重要的，是在这个时间，在这条路上的思考和收获。

“什么课都去听一听，什么书都去看一看。”“下意识地培养一下自己的一技之长……”伴随着风行水大哥的这些教导，向着梦想努力。在这4年里，随着接触越来越多的知识和思想，逐渐对自身的认知产生不平衡，也有过迷茫、困扰。然而无论怎样，就像前面所说的弯路，它所带给你的，不仅仅只是迷茫和困扰本身，还有对它的思考及解决过程中，对自己有了一个新的认识。就比如竹子一样，把每一节打通，这个内化过程对竹子来说必然是痛苦的，但打通后的竹子，则是一个质的改变。所谓顿悟和蜕变，也就是这种感觉吧。

记得沙利文说过，在人的社会化过程中，会有对你产生重大影响的人物，称为“重要他人”。可以是亲人、老师、朋友，也可以是没见过面的陌生人。我在想，大软是不是就是这样的后者呢？中学的时候，我本想做一名天文学家，因为大软，分文理科时我毅然选择了文科。之后的大学里，因为风行水的观点，我重新审视对自己的认识，然后迷茫，再然后尝试解决。在这些时候，我都会给大软写信诉说自己的困扰，表达自己的感悟。林晓姐姐每次都很认真地对待这些信件，真的很令人感动。感谢大软，在这里，不仅仅是一本杂志，在一页页纸的背后，更是连接着心灵的关怀和希望。



本来想在过年那段时间就写这封信的，但因为大四下学期了嘛，我有两篇论文要答辩，每天都到图书馆查阅资料，满脑子都在想论文的问题，因而耽误了。每次写信都很想引用风行水的那句话：“从长远来看，生命是一种长期积累的过程。无论现在你做什么选择，先做A还是先做B，最后都没有太大差别。关键的是，你每一件事情是否都在努力做。”

因为论文的关系，我每天基本上都是在图书馆里。现在感觉，每次看书学习的时候，虽然有兴趣，但同时伴随着强烈的目的，感觉失去了本身应有的乐趣。不像在以前看书时，并不是为了什么而去看它，仅仅就是因为喜欢。看的过程中，不经意间就有收获，这样的学习才有趣嘛。

附上两篇文章。《神圣宗教文化》是我在大学时系里主办的人文讲坛上做过的一次这个主题的演讲，现在把讲稿重新整理了一下写成这篇文章。讲的时候有很多幻灯片，感觉那时内容要生动些。

看到在大软刊登的《第三年的来信》上标了“轩辕心太”，林晓姐姐竟然能把那么早的信里提到的名字对上，真是用心良苦啊，感动至极。

关于大软最终还是涨到6元的事实，从前期的坚持到后来的妥协，从某种意义上来说，这并不见得就是一件坏事，至少让读者深切感受到大软在这次物价风波中的态度及对读者的尊重。如果不事先表态，突然就涨，肯定没有目前这样效果的接受过程。如果不涨，难免也会有人认为是不是本身就很暴利，对这次成本提高也没什么的想法。所以呢，我觉得在以后的文字里，更多的经意或不经意地介绍些杂志内幕、工作流程、状态，以便读者更多地了解这些，从而更多地了解大软。没有什么刻意保留的交流，可以增强彼此的认同感。

大软是本很出色的杂志，这次涨价绝不会有“这杂志还要6元”的想法。目前只是失去“这杂志只要5元”的评论，但不久将会是“这杂志只要6元”的言词。

最后，祝林晓姐姐身体健康，工作顺利。

kaixy 2008年3月17日



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

软盘生活

[数字码头版]
手机到底需不需要那么多功能？

发帖：muddy21

手机到底需不需要那么多功能？

过年的时候想换个手机，但对手机功能方面一直存有疑问。到底要不要那么多的功能？原来用的那个8210就很好，打打电话，发发短信，不是电池实在不行了也没想过要换；功能虽然简单，但从不会死机；反应也很快，更不需要装什么杀毒软件；也很耐摔，泡在水里晒干后也没问题，实在是强。而且手机的那些功能，电脑也都能办到，集成到手机上似乎也没多大意义。但身边的人都推荐我买个好点的，还有什么智能手机，说是用起来很方便。

手机到底需不需要那么多功能呢？会给日常生活带来哪些方便呢？请大家给个意见吧。

回复：chris520140

如果你不会玩，还是不要那么多功能的好。我同学用的1110就好得很，常说要拿它当足球踢。但是如果你会用，那方便还是很多的。比如上次陪同学去买KINGSTON内存，上网检验防伪，那里老板的电脑死活登不上KINGSTON的官网（可能是故意设置的，没功夫研究），同学不验证又不放心，后来我用手机上网3分钟就搞定了。其实其他平常点的功能也很多啊！比如可以浏览新闻，浏览PPT、Word、电子书，听音乐……甚至还有用软件改变频率当驱蚊器的。关键是手机比较方便，随身携带也没什么感觉。相比之下你要用电脑完成这些事情就相当麻烦，所以如何抉择还是看你自己了。

尘～：对每个人来说需要的功能是不一样的。比如本人的手机，MP3回放功能基本无用，电子书则是必不可少的。

克里欧司：好吧好吧，我承认我用手机上网多过打电话和发短信，仗着月月0kB流量现在都不用WAP上了。

5brave：能上Q，可以听收音机（没有的话很痛苦）；有MP3，开游戏不是很慢，能打电话，有这些就可以了。至于其他的功能，手机上有但没用过。哦，对了，补充个最主要的功能：不要经常去售后服务部。

与狼共舞：通话，短信，MP3，MP4就够了。只要音质好，屏幕分辨率高就行。摄像不必太好，毕竟不是数码**照相机。**

p278283224：手机能用就行，功能能看就行，WAP能有就行，彩铃能响就行，MP3能有声音就行，体积嘛能砸核桃就行。

最后的白菜：只要能打电话、发短信，能听收音机最好。这样的手机就是最好的。而那些花哨的功能毫无疑问——多功能就是多余的功能。

muddy21：

最后买的是爱w580c，走的是中性路线。不过于简单，不过分花哨；以实用为主，享受为辅；是经济能力和面子问题的相互博弈，是现实主义和理想主义的不断较量。这个决定是困难的，所以做出决定的那一刻又是痛快的。不管怎么样，“兄弟”，你得跟我过三五年啦。





林晓：有时候潮流就是附带的累赘。我去买手机时，就没有一个型号是不带摄像头、不带MP3、不带彩铃、不带闪存功能……想买一个只发短消息只接电话的新款手机，没门！

混乱纷争，孕育着新的变化

■晶合实验室 Phair

在接到这期的榜评任务时，我正在网上到处搜索那个最近闹得很“嗨”的百度Hi正式版。白费一番力气之后，依旧一无所获，内测版本依旧不是随便就可以登录的。在看到榜单上排名第一的腾讯QQ时，立刻又联想到了百度Hi。如果说即将发布的百度Hi，将引发即时通讯软件市场的一场大PK，导致聊天软件市场一场混乱纷争，那么摆在眼前的榜单，也许不久之后将会发生一番新的变化。变化，我还是非常渴望更多变化的。榜单上的软件翻来覆去，似乎看到的总是那么几个熟悉的身影，总想有一些新的惊喜出现——也许，这也正是百度Hi一直吸引着我视线的原因。虽然心中对百度Hi心存疑惑，但总是希望有新人出来撼动一下腾讯不可一世的霸主地位。

其实细细看来，其它的软件终究还是有微小但却不间断的变化，只不过与震动网络的百度Hi聊天软件PK相比，远远不那么为网络和媒体所关注。从下载榜单中，也许能看到些许变化，特别是其中的流星网络电视（MeteorNetTV），居然能超载PPStream与PPLive，着实让我有些意外。

一款收费的软件，能获得如此多的下载量，超越原本占据百分之八十以上用户的免费软件，确实出人意料。收费与免费软件下载量的变化趋势，是否也同样反应出国内许多非免费不用的用户软件价值观，从趋向彻底的免费，开始向认可收费，慢慢发生着变化？



变化，源于竞争；竞争，孕育着新的变化。流星网络电视能在竞争中胜出，必然有其不俗的实力。只有更多有实力的新软件出现，那么才会有更激烈的竞争，也才会让我们一成不变的榜单发生更多的新变化，也才会为我们软件排行榜注入新的活力，同样也才能让用户有新的体验。让软件市场出现更多的PK吧！让竞争来得更猛烈些吧！

一番饱含激情的呼吁之后，还是来看看网友们的留言吧，看看上榜软件是如何在竞争中被选择的。除了软件的功能，也许有一些让人意想不到的原因。

大脸猫： 已经不用WinZIP好多年了，不知道WinRAR是从何时开始将并驾齐驱的WinZIP抛下的，反正只是感觉好像渐渐地，网站上、杂志中、光盘里，开始提供的压缩软件都慢慢变成了WinRAR。其实说起来，我感觉WinZIP和WinRAR无论从操作、界面、压缩速度与压缩率，各方面功能都差得不是太大。但是你非要问我，为什么选择WinRAR而不是WinZIP？我确实不知道为什么！

最爱陌生人： 我接近陌生人，因为陌生，反而更渴望了解，反而彼此更接近；每当变成了熟人，我又会远离她/他们，因为太过了解，反而希望逃离。选择快车(FlashGet)，我不在意它每天不同的广告，我也不在意它的速度是不是最快；我在乎的是，它永远不会对我有太多的“了解”。而迅雷，听过了太多有关它窃取隐私的或真或假的传言，它让我害怕；至于速度，那并不是我最看重的。

生如夏花： 选择影音软件，我很犹豫。每天似乎总有新的播放软件冒出来，每款软件也总是宣称自己是万能的！其实万能不万能，鬼才知道。就连我所选择的暴风影音，也曾有过某视频不能播放的现象。

影音软件，给我的感觉就是乱！与“风”有关的播放软件，就是暴风影音、影音风暴、风暴影音、风雷影音。有好长一段时间，我甚至分不清楚暴风影音和影音风暴，究竟谁是谁？当我分清了之后，我已不想再去分辨别的播放软件了。我就认准了暴风影音，谁也别想搞乱我！

淡海浮风： 播放Real格式的媒体，最佳的选择永远是Real Player。无论什么万能播放器，有谁敢说自己在线流媒体播放时，对Real媒体的兼容性、占用的资源、播放速度能超过Real Player？

海鬼一族： 从趋势科技杀毒专家2005开始，我就使用这款杀毒软件了。不是媚外，国外的杀毒软件就是严谨专业，有着反应迅速的全球病毒监控网，有着权威严格的机构进行评比考核。尤其是315期间搞的“趋势科技杀毒专家2008”一年正式版免费使用活动，更体现了国外杀毒软件对用户的关怀体贴。

金山Fans： 有的人骨子里就是媚外！最适合国情的才是最好的——我就不相信那些国外杀毒软件，在对付国内的各种特色病毒木马时，能有多好的表现。

免费，谁都会免费。还是海底光缆坏了的那次，金山毒霸不就承诺，只要光缆一天不修复，毒霸就一直免费升级吗？用了金山毒霸，就会发现其它杀毒软件，有多占用资源、有多“卡”了！

一贯低调、低调，我一再告诫自己低调，还是忍不住参与讨论。客观，勿情绪化，是评判事物的基础。萝卜白菜，各有所爱。不同的立场，不同的角度，得出的结论也自然不同。唔，站在我个人的角度，我是选择瑞星杀毒软件。其实，趋势科技杀毒专家在对全球性病毒风暴抵御反应是极为迅速的，金山的精简专一宣传有效也是有目共睹的，江民的中规中矩、沉稳厚重也是备受支持的，卡巴斯基的灵敏强悍也是让人惊叹的。但是，瑞星杀毒软件在平衡杀毒能力与资源，抵御未知病毒上，也绝对是值得所有用户一试的！

就爱TV: 以前每天泡在网上，就是最喜欢开着PPStream和PPLive看网络电视，快速流畅，还有许多新片子。不过时间一长，发现新片更新速度远远跟不上我的需求，流星网络电视出现了。上面有好多最新的连续剧，电视频道直播，国外电视转播等，简直是一个丰富的影视资源库。交了一点点注册费，我就再也不用愁没有新片看了！



快车 FlashGet TOP TEN

快车 FlashGet 热门软件下载排行榜

名次	软件	下载次数
1	WinRAR v3.71 简体中文正式版	96 541
2	快车(FlashGet)2.0 beta5	92 874
3	暴风影音315万能版	88 965
4	趋势科技杀毒专家(PC-Cillin)2008 一年使用试用简体中文版	83 264
5	金山毒霸v2008.3.7杀毒套装	82 018
6	腾讯QQ 2008贺岁版	79 621
7	流星网络电视(MeteorNetTV)	76 529
8	DirectX 9.0c Redist March 2008	75 432
9	瑞星杀毒软件2008下载版（完全免费）	70 625
10	Real Player v11 Build 6.0.14.738简体中文版	68 527

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	3286	↑	腾讯
瑞星杀毒软件	2008	2	3194	↓	北京瑞星公司
迅雷（Thunder）	v5.7.7.441	3	3075	↑	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	2007 v7.02	4	2994	↓	暴风网际科技有限公司
360安全卫士	4.0	5	2930	↑	奇虎公司
卡巴斯基	7.0	6	2902	↑	卡巴斯基实验室
Windows优化大师	7.80.8.218	7	2871	↓	鲁锦
金山毒霸	2008	8	2790	↓	金山公司
快车（FlashGet）	2.0 Beta 4	9	2438	↑	网际快车信息技术有限公司
BitComet	0.91	10	2377	↑	RnySmile
金山快译	2007	11	2256	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	2008.02	12	2187	↑	蔡旋
千千静听	5.1.0	13	2032	NEW	郑南岭
金山游侠	V	14	1978	↓	金山公司
金山词霸	2007	15	1842	↓	金山公司
Real Player	11中文版	16	1732	↓	RealNetworks
木马克星（iparmor）	2008 0208	17	1512	↑	罗建斌
天网防火墙	2006个人版	18	1480	NEW	广州众达天网技术有限公司
傲游（Maxthon）浏览器	2.0.8.1720	19	1325	NEW	傲游天下科技有限公司
KuGoo（酷狗）	2007	20	1196	NEW	酷狗科技

（本榜所列软件版本号截止2008年3月18日）

邮发代号：82-726
售价：¥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN